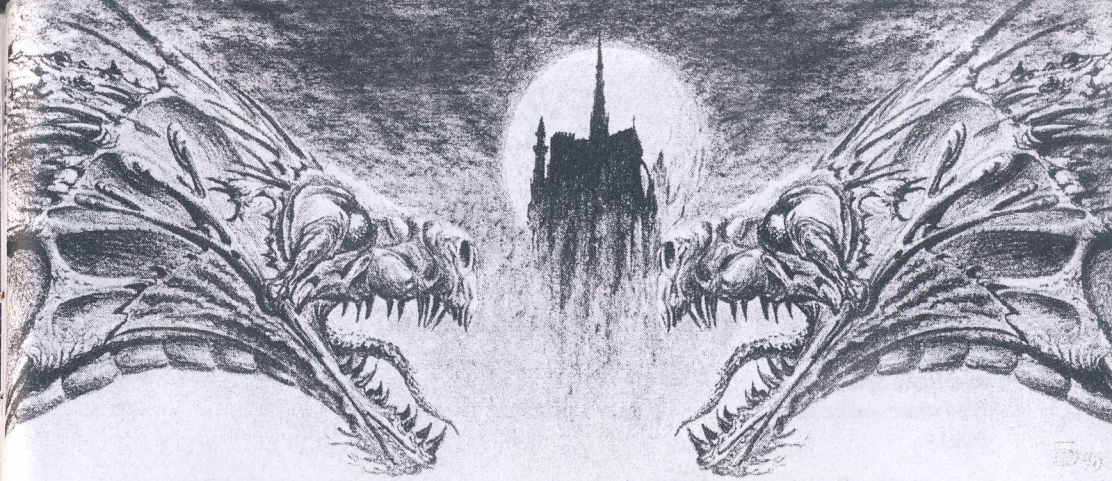
Dech Draka

3/99

cena 39,– Kč

časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

GAmE CON
99
DDM Olomouc
8.-11. července



Vážení přátelé!

Velmi mě těší, že se s vámi mohu podělit o naši novou „hračku" – už nyní byste ve vašich knihkupectvích (tedy alespoň v některých) měli najít podivnou krabici s nápisem Asterion. Jde o nový, komplexně zpracovaný svět nejen pro stávající DrD, ale i pro připravované DrD+ (a prakticky použitelný v jakémkoliv systému). V krabici najdete kromě samotného modulu tři veliké mapy (z toho dvě barevné), bestiář myšlenkových bytostí, sešit Aplikace pravidel Drd 1.5 a další přílohy pro vaše dobrodružství. Ale ani to není všechno, vzápětí vám dodáme už první z chystaných rozšíření pro tento svět – modul Dálavy, ve kterém naleznete podrobně rozepsanou jednu z mnoha částí Asterionu (samozřejmě včetně mnoha map a jiných příloh) spolu s dobrodružstvím Únos Entefela, které vás do Dálav uvede.

V návalu práce jsme ale nezapomněli ani na naše čtenáře. Nový Dech draka právě držíte v rukou a je nabit standardní náplní – sada povídek, dokončení Islandských ság, nový teoretický článek i nemálo recenzí. Kartičkářům tentokrát představíme novou karetní hru v češtině Wastelands a drakobijci si najdou jak pořádnou porci rad Moudré sovy, tak Hobitovo povídání (a samozřejmě nezbytnou jeskyni a Příšeří).

Takže ať už běžíte do knihkupectví pro Asterion, nebo jste se rozhodli nejprve si vychutnat Dech draka, nezbývá než vám popřát dobrou zábavu!

Sansom

Dech draka
3/99

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Martin Klíma, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil.
První strana obálky: René Balický

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Moravské tiskárny a.s, Jan Vilímek

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3
tel./fax: (02) 73 65 36

vydává sdružení Dech draka. Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 20. června 1999
Doporučené cena včetně DPH: 39 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
David Zbíral: V říši mrazu 3
Zdeněk Žemlička: Balmgund (dokončení) 9

Z hlubin času
Tomáš Prokůpek: Islandské ságy 26

Teorie
Maciek Kocuj: Kosmetika na každý den 31

Z domova 35

Recenze 40

Battletech 48

Trumfy osudu 52

Moudrá sova 55

Dračí doupě
Michal Řeháček: (Nejen) pro začínající PJ 59

Křišťálová koule 64

Přílohy:
Jeskyně
Posvátný dub I
Příšeří 24
Galerie

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™, Dračí doupě® a Asterion® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR, jiné názvy mohou být zapsanými ochrannými známkami jiných společností.

V říši mrazu

David Zbíral

Byl večer. Nad bílými pláněmi zuřila sněhová vánice a nebylo vidět ani na pár kroků. Vichr hvízdal, sténal, skučel a vířil ledové krystalky. Vysmíval se všem, kdo vyrazili z osady Hacantwein i přes varování starců, kteří prožili na drsném severu celý život.

Jsou předem mrtví, Vlastně byli už v té chvíli, kdy vyšli do nevinně vypadající chumelenice. Věděly to lišky, trpělivě očekávající okamžik, kdy vánice ustane a ony budou moci vyrazit na lov, popřípadě vyslídit mršiny zvířat, která vánici nepřežila, věděli to vlci, skrytí v peleších a větřící čerstvou potravu, kterou za ně zabije zima a vítr, věděli to plaší králíci a zajíci, zalezlí v norách, ostražití a vnímající každé křupnutí sněhu a každý nezvyklý pach, který by snad mohl znamenat nebezpečí. Věděla to celá zasněžená krajina, ale mlčela. Neznala soucit. Silní přežijí, slabí zahynou. Prastarý zákon přírody.

Vítr se do cestovatelů opíral, bláznivě se chechtal, volal je hlasy jejich dávno mrtvých přátel, metal jim do obličejů sníh, skřehotal svou vítěznou píseň. Pozoroval jejich šedé, nezřetelné stíny, jak klopýtají v sílící vánici. Ano, jsou jeho. Jak směšně se snaží vyhnout se jisté smrti! Kdyby měl ruce, zatleskal by radostí. Měl dnes šťastný den.

Sněhem klopýtali čtyři dobrodruzi. To se dalo čekat. Kdo jiný než tahle sebevědomá, bizarní a nepoučitelná cháska by mohl být tak lehkomyslný a vyrazit na cestu v takovém mrazu! Filosof, mladý muž s na pohled chatrnou tělesnou stavbou, černými vlasy a bledou pletí, který šel v čele, by se nejraději zaškrtil. Vlastně to nebyl jeho nápad, pokusit se najít legendární citadelu Paní chladu, navíc dlouho před oblevou, ale jednou je vůdce skupiny, ač neoficiální, a měl ostatní přivést k rozumu! Kdyby aspoň zůstali v Hacantweinu a počkali pár dní, než teplota trochu vystoupí! To by si teď v klídku seděli u piva ve výčepu, nadávali na počasí a vzpomínali, co už za ta léta spolu prožili...

A místo toho mrznou ve vánici, desítky mil daleko od osady. Kdyby jen dali na toho kmeta, co nadával na bolesti v kolenou a předpovídal největší bouři za posledních deset let! Jo. Kdyby. Kdyby byl vůdce co k čemu, nemuseli teď chcípat. Dávno zavrhl myšlenku na to, aby se zahrabali do sněhu, než se vánice přežene. Ještě přece jen něco věděl o polárních bouřích v tuto roční dobu: neskončí dřív než za dva dny. Do té doby by z nich byly kusy ledu. A vrátit se do Hacantweinu? Nemožné. Dostali se už příliš daleko a nikomu nezbývalo moc sil. Po chvíli přemýšlení dospěl k názoru, že jejich jedinou šancí na záchranu je najít nějaké stavení s ohněm a pevnými zdmi. Filosof ale nevěřil na zázraky. Jenom se nechtěl vzdát bez boje.

Za Filosofem se ploužila Aida. Unaveně sledovala mužova záda. Občas musela popoběhnout, aby mu stačila. Na mysli jí mimoděk vytanula obava, jak bude vypadat její pleť po tom, co s ní právě provádí ten prokletý vítr a mráz. Navíc se s těmi směšnými sněžnicemi pohybuje strašně neohrabaně. Filosof by se jí smál, kdyby věděl, na co myslí. Jde jim o krk a ona se stará o estetický dojem. Úplně ho slyšela: „K čemu bude kůže mrtvole, krásná dámo? K čemu schopnost ladného pohybu?" Ale co. Ať si říká, co chce. Byl to vždycky pesimista. Nějak se z toho ještě dostanou. Pokaždé zatím dokázali vyzrát na smrt, tak proč ne teď.

Tok jejích myšlenek přerušilo klopýtnutí a pád na studený sníh. V těch podělaných sněžnicích se nedá vůbec chodit! Sněhové vločky se jí dostaly za rukavice. Byla jí zima a měla vztek. Ani se nepokoušela vstát, počkala, až jí pomohou Básníkovy ruce. No prosím, už je to tady. Má ho přečteného. Kavalír, který pomáhá ženě v nouzi. Jak rytířské, jak ušlechtilé.

Místo aby mu poděkovala, naštvala se a utrhla se na něj. On jí neřekl jediné slůvko, jen pokrčil rameny a pustil ji opět před sebe, aby jí mohl kdykoliv pomoci. Básník byl menší a o něco mladší než Filosof. Jeho jemné, téměř dívčí rysy nikdy nezbrázdil hněv. Aida si do něj mohla rýpat jak chtěla, on se k ní přesto vždycky choval uhlazeně a dvorně. Nezdálo se, že myslí na jejich situaci. Prostě tu byl on a byla tu ona. A on tu byl proto, aby jí pomáhal. Aida ho podezřívala, že ji miluje, ale nebyla si jistá, protože jako k ní se choval ke každé ženě.

JANA99

Poslední šel Skeptik. Středně vysoký, s pohublým, asketickým obličejem. Přestože byl o několik let starší než Filosof, nikdy neusiloval o vůdcovství. Vlastně by pak neměl koho kritizovat, kdyby rozhodoval sám, jak o něm kdysi klidně poznamenal Básník v jednom vyhroceném sporu. Skeptik byl zvláštní, složitý člověk; nikdo, ať ho znal sebedéle, nevěděl, co od něj čekat. Dokázal být veselý a pít s ním byl nezapomenutelný zážitek, protože se vždycky vytasil se spoustou žertovných historek, ale nakonec se přece jen nezapřel a každou doplnil sarkastickou poznámkou. Dokázal rozesmát, ale sám se smál málokdy; jeho smích byl řezavý a hořký. Ta hořkost, kterou nosil hluboko v sobě, poznamenala všechno, co říkal nebo dělal. Nikdy toho ostatním o sobě moc neprozradil, a zvlášť ne o době těsně před tím, než se s nimi sešel. Filosof se domníval (ale nechával si to pro sebe), že byl zlodějem nebo nájemným vrahem, možná dokonce siccem. Nenaléhal na něj, aby mu to řekl. Po těch letech už mu dávno věřil stejně jako sám sobě.

„Hej," zvolal Skeptik ve snaze přeřvat vítr. Protože se mu to nepodařilo, zrychlil krok a došel Filosofa. Třebaže byl půl metru od něj, musel křičet z plných plic, aby ho mladý muž slyšel. „Filosofe, chci ti jenom říct, že to nemá cenu. Je stejně dobré umřít tady jako kdekoliv jinde. Tak proč pořád někam ženeš? Je to k ničemu. Říkal jsem ti, že to takhle dopadne." Filosof pokýval hlavou. Skeptik to opravdu říkal. Ale teď stejně bylo zbytečné někomu něco vyčítat. Mimoto by se Aida prostě urazila a nebrala ho na vědomí.

„Jestli chceš zemřít, zůstaň tu, ale když půjdeš s námi, přežiješ. Najdeme nějaký úkryt, slibuji ti to." Filosof lhal sám sobě a Skeptik to okamžitě poznal, ale nic neřekl a zařadil se zpět na své místo.

Večer přešel do noci, avšak dobrodruhové to nepoznali. Nic se nezměnilo, jen byli ještě unavenější a prokřehlejší. Zdálo se jim, že se z řevu vánice ozývají vlčí hlasy, ale když se zastavili, aby se poradili o dalším postupu, Skeptik je utěšil, že ani vlci nejsou tak pitomí, aby vystrčili nos do takového nečasu.

Šli dál. Sněžnice se jim hluboko bořily. Aida byla na konci sil a Básník ji obětavě podpíral. Možná Aida na pokraji úplného vyčerpání litovala, že si z něj utahovala kvůli jeho rytířskému chování, možná nepřemýšlela vůbec. Opírala se o něj a tiše pobrekávala. Nebyla z tak tvrdého těsta, jak chtěla a jak se vždycky snažila být. Filosof si povšiml, že Básník skoro nese Aidu, a přispěchal mu na pomoc. (Co mi zbývá, povzdechl si.) Skeptik se ujal vedení. Po chvíli si povšiml, že jde nedávno prošlapanou cestičkou. Na okamžik v něm vzklíčila naděje, ale pak si uvědomil, že to jsou jejich vlastní stopy, k nimž se v kruhu vrátili. Odklonil se od nich a zrychlil. Nevěřil na bohy a lpěl tedy na životě, ačkoli před chvílí navrhoval vzdát to a počkat si na smrt.

Uběhla hodina. Nebo rok. Nebo vteřina. Skeptik zaslechl zpěv. Zdálo se, že zároveň utichlo skučení větru. Necítil už chlad ani bolest. Na chvíli se mu zdálo, že spatřil dívku, kterou kdysi znal, tančit po sněhu...

Otřásl se. Opět cítil pálení mrazu na tvářích, zpěv i přelud zmizel. Ohlédl se a spatřil za sebou Filosofa a Básníka, jak podpírají Aidu. Všichni tři na tom zřejmě byli mnohem hůř než on. Zastavil a počkal, až přijdou k němu, a pak posunkem nabídl Básníkovi, že ho vystřídá. Ten odmítl, a tak Skeptik zaujal Filosofovo místo. A šli dál, i když všichni dávno přestali věřit, že mají šanci přežít.

Ze tmy po obou stranách vystupovaly vysoké závěje. Básník začal klopýtat a upadl. S ním ztratili rovnováhu i Aida a Skeptik. Když dopadli na sníh, zdálo se jim, že vůbec není studený. Skeptik cosi pomalu, ospale zamumlal, ale nikdo ho neslyšel. Filosof se obrátil a když je za sebou neviděl, nejistým krokem se o pár metrů vrátil a klesl vedle nich. Neměl sílu jít dál, jeho železná vůle povolila, stejně jako vůle ostatních. Čekali, kdy je obejme spánek, ze kterého se už neprobudí.

* * *

Vánice trochu polevila. Básník náhle procitl. Místo blažené říše, kde čekal, že se probudí, byl pořád na sněhu. Viděl rozmazaně. Nevěděl, co ho vytrhlo ze spánku, snad blízkost smrti. Zesláble se pozvedl na rukou a pohlédl na své přátele. Na Filosofa, Skeptika i Aidu. Vida, ještě si pamatoval jejich jména. Začal opět usínat. Vtom se ale v jeho zorném poli objevila dívka. Byla krásná, oblečená v bílém.

„Smrti," zašeptal Básník, „věděl jsem, že už na tebe nebudu muset dlouho čekat." Zvýšil hlas, takže přehlušil vítr. „Pojď si pro mne, bohyně, a pokryj mě svými ledovými polibky –"

„Sklapni," ozvalo se ochraptělým hlasem, který ovšem nepatřil dívce, nýbrž Skeptikovi, kterého Básníkova slova probudila z předsmrtného spánku. I Filosof zvedl těžká víčka, aby se podíval, co se děje. Cítil se o něco lépe, avšak neměl čas se tomu divit. Spatřil, jak se nad ním sklání dívka zachumlaná do bílých kožešin. Měla pěknou, jen napůl zahalenou tvář a sešikmené oči. Dotkla se jeho čela.

„En via te!" zavolala přes rameno. Za okamžik se ze tmy vynořil podobně oděný muž. Nedaleko se ozvalo štěkání psů. Muž ostře zapískl a vzápětí se objevila dvě spřežení táhnoucí sáně se skluznicemi z velrybích kostic. Psi se pohybovali unaveně a zřejmě měli za sebou dlouhou cestu bouří. Muž přikročil k dobrodruhům a přivolal psy blíž. Pak zvedl blouznící Aidu a posadil ji na sáně. Jeho společnice umdlenou ženu přidržovala. Potom celou proceduru zopakovali s Básníkem. Skeptika posadili na druhé sáně. Filosof chtěl mužovi sdělit, že mu je dobře a že dokáže jít sám, ale nevypravil ze sebe ani slovo. Zkusil vstát, klesl však zpátky do sněhu.

Muž došel k němu, nadzvedl ho a posadil na nízké sáně za Skeptika. Sundal si rukavice, z koženého vaku vytáhl provaz z tuleních šlach a s pomocí své společnice dobrodruhy pevně přivázal k nízkým saním. Pak si opět nasadil rukavice, chvíli si dlaněmi zuřivě mlátil do stehen, aby se mu v rukou opět rozproudila krev, a potom dvojitým hvizdem pobídl unavené psy k běhu. Sám klusal vedle bořících se saní

a řídil spřežení, dívka se držela za ním ve stopě, kterou prošlapával svými sněžnicemi, řídíc druhé sáně. Dobrodruzi po chvilkovém přílivu sil opět upadli do mdlob, zatímco ledový lovec a jeho společnice podnikali zoufalý pokus vyrvat je i sebe ze spárů smrti.

* * *

Skeptik se probudil jako první. Ležel na několika vrstvách kožešin a další ho přikrývaly. Nad ním se klenula kopule ze sněhových kvádrů. U nohou mu klečela stará žena a třela mu je tak intenzívně, že mu působila bolest. Ale bolest byla dobrým znamením, že mu po omrzlinách nezůstanou trvalé následky.

Vedle leželi i jeho přátelé a na druhém konci prostorného iglú ti dva, kteří je zachránili před jistou smrtí. Všem poskytovaly ženy stejnou péči jako jemu. V iglú bylo nejméně dvanáct lidí, namačkaných na sebe, aby neplýtvali teplem.

Tak je to v suchu, alespoň prozatím, řekl si Skeptik a oddechl si úlevou.

* * *

Uplynulo několik týdnů. Obleva byla nedaleko. Dobroduzi se do té doby úplně zotavili a byli připravení znovu vyrazit, aby na severu pátrali po tajemné citadele Paní chladu. Lidé ledových plání je ochotně vybavili jídlem, cennými radami a dobrými saněmi. Se slovy díků dobrodruzi vyrazili na cestu. Chvíli je doprovázeli Mai a Vin, ti dva, kteří je našli ve vánici; opět se vydávali na dlouhý lov, jako tenkrát, když je bouře zastihla daleko od vesnice a jim se podařilo zachránit nejen sebe, ale i čtyři další lidi. Potom se od nich odpojili a zamávali jim na rozloučenou.

„Jižní lidé," povzdechla si Mai, když sáně dobrodruhů zmizely v dálce.

„Ano, jsou zvláštní," přitakal Vin. „Riskují životy na pláních jenom kvůli zábavě, dobrodružství, jak říkají. Ale jsou to dobří lidé. Snad je bude provázet štěstí. Stejně jako nás." Vin objal Maiu kolem pasu. Chvíli vychutnávali vzájemnou blízkost. Pak Vin urovnal postraňky, odtrhl sáně od sněhu, hvizdem popohnal spřežení a od srdce se zasmál. Čeká je dobrý lov.

ilustrace Jana Žižková

Balmgund

2. část

Zdeněk Žemlička

Tok Rýna se klikatil mezi strmými zalesněnými kopci a jeho voda byla po nedávných bouřích odporně kalná, zvláště od míst, kde se do něj vlévala řeka Aare. Zuřící proud se vylil z břehů a nemilosrdně s sebou strhával vše, co mu stálo v cestě. Plavaly v něm trosky lodí, části domů, kmeny stromů, nafouklé mršiny zvířat a občas i mrtvola člověka.

Šenkýř Martin mohl blahořečit své prozíravosti, že si před deseti lety postavil hospodu poněkud výše, než bývalo běžně zvykem. Nyní se s klidným úsměvem mohl dívat na valící se vodní masu, aniž by se musel obávat jakékoliv škody. Byl to ale zároveň bohabojný člověk, a tak si již nyní v duchu sliboval, že při vhodné příležitosti učiní díkuvzdání. Jeho bohabojnost se však pohybovala na rozhraní mezi úctou ke starým bohům a silám přírody a vírou v Krista. Proto se rozhodl, že v dohledné době podnikne pouť do Basileje, aby se zúčastnil bohoslužby v tamějším biskupském chrámu, a ještě předtím obětuje Donarovi tři pěkné slepice.

Martin byl plavovlasý muž menší a podsaditě postavy, i když dosti svalnatý. Zato chlap, stojící nyní vedle něho, dorostl do impozantní výšky a ve srovnání se šenkýřem budil dojem pravého obra. Hlavu mu zdobila mohutná hříva rezatých vlasů a stejné barvy byl i jeho vous. Nepatřil mezi ty štíhlé, avšak na druhou stranu se nedalo říci, že by byl tlustý. Mohlo mu být asi pětadvacet až třicet let, ale na svět se díval očima, které toho již viděly mnohem více, než většina lidí. Na rozdíl od šklebícího se Martina však příliš spokojeně nevypadal. Zamračeně zíral na kalný proud Rýna a v ústech žvýkal šťovík, jakoby chtěl ještě umocnit svoji kyselou náladu.

„Nevím, co ti na té vodě tak vadí, Samone," prohodil šenkýř. „Za současné situace bych ti stejně neradil pokračovat dál. Ani do Basileje, i když je to jen kousek."

„Proč?" trhl sebou oslovený a zmateně pohlédl na majitele hospody. „Snad mi zase nechceš vyprávět ty báchorky o Lorelei? Takové řeči si vymýšlejí pověrčiví hlupáci. Do podzimu musím být doma v Senonském kraji a nic mě nezastaví."

„Lorelei není žádná pověra," namítl uraženě Martin. „Ale to jsem neměl na mysli. Ty ještě nic nevíš? Je válka, brachu. Chlothar se vzbouřil proti Brunhildě a tu už opustil kdekdo. I Arnulf Metský. V Burgundsku se bojuje."

„To se mě netýká," řekl Samon. „Já se o spory vládců nezajímám."

„Ale to se tě týká, příteli. Neříkej mi, že do Senonského kraje nemusíš přes Burgundsko. Kromě toho Chlotharovi vojáci i na jiných místech honí Brunhildiny spojence a řídí se u toho zásadou, že kdo není s Chlotharem, je proti němu. Mohl bys přijít o všechno zboží, které jsi u Slovanů získal, a možná ještě o život."

Samon udiveně zavrtěl hlavou a ztišil hlas.

„To už je to s Brunhildou tak zlé?"

„Ano, ano. Já pochopitelně nemám nejčerstvější zprávy, protože v tomhle zapadákově se moc lidí ze západu neobjevuje. Ale podle těch posledních jsou Mety obklíčeny ze všech stran a možná už dobyty a všude vládne Chlotharova armáda, pokud se ta sebranka vrahů dá vůbec armádou nazvat. Celé Burgundsko je prý jedno veliké spáleniště."

„A kdo to říká?" zajímal se Samon.

„Ech, už jich tu prošlo asi pět, ale tamhle ten mládenec u řeky je poslední. Už tady trčí několik týdnů a neví, co dál. Utekl z Met a jediná trochu volná cesta prý byla proti proudu Mosely do Jurských hor. Ze severu prý Chlotharovi přicházejí další posily, zatímco přes jih Burgundska se už válka přehnala. Ten chlapec říkal strašné věci. Co ti mám povídat? Popel a mrtvoly. Všude rozvrat a lupičské bandy, šíří se hladomor. On tím krajem prošel, dostal se přes hory k jezerům a podél toku Aare až sem. Jenže co teď? Dál po Rýnu je to nebezpečné, zvlášť pro jednotlivce. Je tam plno Chlotharových hrdlořezů. Což o to, já si nestěžuji. Ten mládenec má peněz jako šlupek a platí mi dobře, ale je mi ho trochu líto."

Samona už to nezajímalo a myslel jen na to, kudy se vydat nyní.

„Přes Burgundsko nemohu, to je jasné jak den," mrmlal si polohlasem. „Jediná možnost je dál po Rýnu a mít se na pozoru před každým dalším krokem."

„Tak pozor na vodopády," napomenul ho Martin.

„Vodopády? To je přece jasné. Za ta léta už to tady znám. Už jsem tu plul čtyřikrát, tak vím, kde včas přirazit ke břehu."

„No jistě, jistě," mračil se šenkýř. „To si mysleli mnozí. Ale když začne Lorelei zpívat, omámí je to a plují dál jako pitomci, až se rozbijí o skaliska nebo se utopí jako koťata. Znal jsem jen dva, kteří to na vodopádech přežili, ale přišli o všechno, jeden i o nohu. Člověče, měl ji na sračku a museli mu ji useknout u samý prdele. Jediná výhoda z toho byla ta, že to kouzlo už na ně nikdy nepůsobilo. Ten zdravý tu pak za tučný peníz dělal lodivoda. Myslel si, že když na něj ten zpěv neúčinkuje, že se mu nemůže nic stát. A já mu povídám: Tomáši, ty blboune, vykašli se na to, ale on ne, viděl pořád jen ty peníze. Před šesti roky plul se skupinou nějakých mladíků, platili mu v denárech, nějaká šlechta to byla či co. To bylo zvlášť nebezpečné, poněvadž takové zajíce vílin hlas svádí ještě víc. Když chtěl přistát, ti rozrajcovaní blázni mu dali pádlem přes kebuli a srazili ho do vody. Zahynuli ve

vodopádech, no a Tomáš se taky utopil. Dej si pozor, kamaráde, Lorelei je pěkná mrcha."

Obrovský kupec si pohrdlivě odfrkl a vydal se rozbahněnou stezkou dolů k řece. Zde bylo na břeh kromě jiných člunů vytaženo pět velikých veslic s nákladem. Tvořilo jej zboží, jež koupil u Slovanů na Dunaji, kteří ovšem část z něho získali obchodem z Byzance. Jim samotným bylo například hedvábí k ničemu, avšak věděli, že obchodníci z Francké říše za něj dobře zaplatí, neboť ho s ještě větším ziskem prodají. To se týkalo i šarlatu, zlatohlavu a jiných vzácných látek, výrobků ze skla, umělecky zpracované keramiky či některých druhů koření z východu. Toto vše kupovali od byzantských obchodníků za kožešiny, medovinu, jantar, který sami přiváželi od Baltu a prodávali ho i Frankům, a žel někdy i za otroky.

Samon neměl takový obchod rád, ale bral jej jako skutečnost, s níž stejně nemůže nic dělat. Sám však otroky nikdy neprodával a ani nekupoval, leda když jim chtěl vykoupit svobodu. Od Slovanů vozil zboží z Byzance, jantar, občas i kožešiny nebo vynikající medovinu. Z té ovšem značnou část spotřeboval sám, neboť byl milovníkem a zároveň uznávaným znalcem tohoto moku. Naopak do slovanských zemí vozil hlavně ocelové zbraně a nástroje. Ty sice tamní obyvatelé uměli vyrábět, avšak co do kvality se franckým nikdy nevyrovnaly.

Kupcův pohled padl na osamělého mladíka u vody. Byl to štíhlý bojovník středního vzrůstu s dlouhými plavými vlasy, staženými čelenkou z vlčí kožešiny. Jeho jedinou zbraní byl meč, zavěšený v pochvě na řemeni na zádech. Jilec byl však zabalen do měkké jelenice, jako by ho majitel chtěl skrýt před nepřízní počasí a možná také před příliš zvědavými zraky. Samonovi se ten chlapec líbil. Rozhodně nevypadal jako jiní válečníci, surový chlapi bez duše, milující zabíjení a chtiví majetku druhých. Takových bylo v této době plno. Toulali se zemí jako vlci a dávali se najmout od toho, kdo více zaplatil nebo slíbil hojnější kořist. Tenhle s nimi očividně neměl nic společného. V jeho vyhublé tváři se zračila inteligence, i když současně i jakýsi hluboký smutek. Ty živé tmavě hnědé oči už viděly víc, než by mladík jeho věku vidět měl. Náhle se otočil a slabě se pousmál. Potom vstal a kráčel k Samonovi.

„Mohu se zeptat, kam plujete?"

Kupec se rozpačitě podrbal na hlavě.

„Můžeš, ale já to sám ještě nevím. Zatím jen do Basileje, dál se uvidí. Ty jsi ten, co utekl z Met?"

Na mládencově obličeji se objevil dotčený výraz.

„Já jsem neutekl, pane," odvětil s důrazem na každé slovo. „Nikdy bych neprchal z boje. Královna Brunhilda mě poslala pryč."

„Tak ty znáš Brunhildu?" podivil se naoko kupec, leč ve skutečnosti se snažil zjistit co nejvíce informací. Zatím mu bylo jasné, že chlapec není Frank, jeho řeč

připomínala spíše knižní mluvu než hovorový jazyk. Znalost franštiny určitě získal studiem. Přízvuk ukazoval na severský původ.

„Ano, pane, znám, avšak obávám se, že touto dobou již nesedí na trůnu. Byla to dobrá vládkyně. Dala mi určitý úkol, o němž ale nemohu mluvit. Nevzal bys mě, pane, kus cesty s sebou?"

„Ne," zavrčel Samon.

„A proč ne? Zaplatím ti. Mám dost peněz."

Kupec se rozesmál.

„Proč? Protože moc žvaníš. Za tu krátkou chvíli, co spolu mluvíme, jsi na sebe prozradil tolik věcí, že pro každého Chlotharova vojáka by to byl dost dobrý důvod, aby ti do zad vrazil dýku. Jsi Brunhildin přívrženec, neseš zřejmě nějaké poselství a tvůj váček je dosti plný. Já nechci skončit jako mrtvola."

Mladík na něho hleděl zaraženě, pak se otočil a odcházel.

„No tak počkej!" houkl za ním obr. „Vrať se!"

Zastavil se a prohlížel si Samona trochu nedůtklivě.

„Snad nemusí být tak zle," chlácholil ho kupec. „Myslím to s tebou dobře, chlapče. Podruhé si prostě dávej pozor, s kým mluvíš. Jsi moc hrdý. Je lepší vypadat jako zbabělec, než na sebe vyžvanit všechno, co by někdo mohl zneužít. Rád bych se tě na něco zeptal: jsi bojovník? Umíš zacházet s tím, co máš na rameni?"

„Chceš se přesvědčit, pane? Můžeš tomu věřit nebo nemusíš, ale zabil jsem v souboji Otomara z Remeše. Srazil jsem ho z hradeb jako zralou hrušku. A ještě dost jiných."

Samon si jej dlouze prohlížel, jako by ho chtěl zkoumat. To, co říkal, neznělo jako chvástání. Každopádně to postrádalo ten falešný tón nucenosti, jímž se takové lži obvykle vyznačují. Buď je to na svůj věk dobrý šermíř a mluví pravdu, nebo je to dokonalý lhář. To druhé při jeho mládí nepřicházelo v úvahu.

„Jak se jmenuješ?" ptal se kupec dále.

„Ragnar, pane."

„Ty jsi severan? Dán?"

„Ne, pane. Mám jenom dánské jméno."

„No dobře," přikývl souhlasně Samon. „Tahle odpověď se mi líbí. Neprozrazuješ více, než musíš. Až se budeme znát lépe, bude možná tvá odpověď jiná. Vezmu tě s sebou. Vždycky mám dva bojovníky, ale teď ani jednoho. Nedávno nás přepadli lupiči a ti dva, které jsem měl, zahynuli. Jestli jsi ochoten se mnou cestovat jako ochrana, můžeš jet zadarmo a ještě ti dám mzdu. Ale pracovat musíš také, stejně jako..."

Nedomluvil a rychle pohlédl vzhůru do kopce. Od lesa sem zazněl dusot koňských kopyt.

Byli to muži hrubých tváří, drsné řeči a neomaleného chování. A nikdo nebyl rád, že jich je plná hospoda. Řev ohlušoval přítomné a na kom spočinuly jejich drzé oči, nebyl si v tu ránu jist majetkem ani životem. Meče a sekery zasekli vyzývavě do hran stolů, jako by všem chtěli ukázat svou převahu. Dva z nich měli i luky a šípy. Celkem jich bylo patnáct a nijak se netajili tím, že jsou Chlotharovi vojáci.

„Ať žije král Chlothar!" řval jeden, papulu otevřenou dokořán jak vrata a v obličeji celý brunátný. Přitom pozdvihoval nejistou rukou korbel laciného piva. Martina ani nenapadlo, aby té verbeži načepoval pravé basilejské. Namísto toho jim nalil odporný utrejch vlastní výroby, který měl po ruce pro takové příležitosti. Samonovi po straně prohodil, že pro takové sprosté držky je basilejského škoda a že ti chámové stejně nepoznají špatné od dobrého. Zdálo se, že má pravdu. Vojáci chlastali jedno pivo za druhým a s kvalitou si hlavu nelámali.

„Jo! Ať žije Chlothar a smrt jeho nepřátelům!" hulákali všichni sborem.

Ragnarovi to zaškubalo v koutcích úst, avšak Samonova obrovská masitá dlaň mu sevřela paži.

„Nevšímej si toho, chlapče," zabručel kupec. „Je to jen jeden z mnoha blbců. Já vím, že Brunhilda byla skvělá ženská, ale teď už jí nepomůžeš. Tak seď a dej si ještě pivo. Neboj, nám Martin nalévá basilejské. Dobrý nápoj, i když já radši medovinu, víš? Jo, chlapče, nic se nevyrovná slovanské medovině, podle mého ani víno. A co teprve, když se nalije do skla. Ta barva. Ale ve stříbrném poháru zase lépe vynikne vůně a v pálené hlíně chuť. Někdy ti dám ochutnat, až bude co slavit."

„Mám chuť tomu lumpovi rozpárat břich," zasyčel vztekle mladík, ale zůstal sedět na místě.

Řev však zesílil. Napůl opilí a rozkurážení vojáci povykovali a rozbíjeli hliněné poháry a džbány. Krčma se naplnila třeskotem.

„Ať žije Chlothar! Ať dlouho vládne!" zněl hospodou křik. „Hej, šenkýři, pojď si s námi připít na zdraví nového krále!"

Přitáhli Martina bez cavyků ke stolu a vrazili mu do ruky pivo, až vyšplíchlo. Ragnar opět ztuhl a Samon jej znovu zarazil.

„Klid, chlapče," šeptal. „Tohle Martinovi nic neudělá."

„Ale nemají přece právo ho nutit," oponoval mladík.

„S tebou to vážně smrdí průserem, člověče. Kdybych věděl, že je to Martinovi hodně proti srsti, rozmlátil bych tomu šupákovi lebku. Jenže jak šenkýře znám, připije si ochotně, protože jediné, na čem mu opravdu záleží, je jeho kšeft."

Samon měl pravdu. Martin rychle připil na Chlotharovo zdraví a dál vesele roznášel nápoje. Dalo se však zaregistrovat, že se šklebí odporem z pachuti vlastního moku. Také se po straně nenápadně napil basilejského.

„V hubě jak v prdeli," zavrčel opět u Samonova stolu. „Že to můžou pít."

Zdálo se však, že chlapy to neuspokojilo. Jeden z nich, již notně přiopilý, se po chvíli zvedl a mírně klátivým krokem dorazil ke stolu, kde seděli Samon s Ragnarem. Ostatní kupcovi muži se raději navzdory nepřízni počasí zdržovali venku u lodí. Voják se rozkročil na nejistých nohou a pozvedl korbel vzhůru. Potom hlasitě říhnul.

„Připij na zdraví krále Chlothara, člověče!" zařval vzápětí.

Ragnar si ho prohlížel. Nebyl sice tak vysoký jako Samon, ale přece jen dorostl do úctyhodné velikosti. Pod špinavou a propocenou košilí se mu nadouvaly mohutné svaly, ramena měl pořádně široká a pěsti jako kovářská kladiva. Mladík si však byl jist, že kdyby došlo na zbraně, rozsekal by tu horu svalů na cucky. Úkosem pohlédl na kupce. Rezatý obr se dobrosrdečně zašklebil a levou rukou sáhl pro pohár medoviny. Jeho pohyb byl volný, pomalý a prsty několikrát kroužive přejely po okraji kalíšku, než jej stiskly.

„No tak dobře, vojáku," zasmál se a protahoval každé slovo. „Když jinak nedáš, pokud je Chlothar králem podle práva, připíjím na jeho zdraví. Pokud vládne podle vůle Boží, ať žije!"

Na jeden ráz vypil medovinu a praštil pohárem o stůl, až byl div, že ho nerozbil.

„Co to má znamenat?!" zaryčel vztekle voják. „Chceš... škyt... chceš tím snad říct, že... že Chlothar nevládne podle Boží vůle a práva?"

„Ale kdež," křenil se dál kupec. „Nic takového jsem přece neřekl. Ty sám musíš vědět, jestli byl šlechtou řádně zvolen a jestli mu požehnala církev."

Opilec si odfrkl a zatvářil se nesmírně důležitě.

„To víš, že jo," přitakal. „Abys to věděl, nevědomá hlavo, Arnulf z Met je teď biskupem a ten to potvrdil. Byla to vopravdu veliká sláva a já... já byl u toho."

Ukazoval palcem na svoji hruď, kterou vypínal a hlasitě funěl. Samon sice přikyvoval, leč Ragnar z boku viděl, jak se poťouchle šklebí pod vousy. Kdyby nebyl tak veliký, připomínal by potměšilého skřítka. Takhle ta představa dosti pokulhávala.

„To je zajímavé, zajímavé," bručel. „Tak Arnulf z Met, kdysi hlavní rádce Brunhildy, je biskupem? To je snad zázrak!"

„...se ví," zamračil se voják. „Samotnej Chlothar ho biskupem menoval. Velkomožnej pán Arnulf totiž správně pochopil, že Brunhilda nejni královna podle práva, páč byla cizačka."

„Díky, příteli," řekl kupec. „Teď už jsem opravdu poučen. A co Brunhilda? Ta byla sesazena?"

„Ty to nevíš?" podivil se Chlotharův válečník. „Ta je vodkráglovaná. Tfuj, ať se smaží v pekle!"

Ragnar strnul, jako když do něj udeří hrom. Cítil, jak se mu krev valí do hlavy. Prsty se samovolně sevřely v pěst.

„Už je tuhá," chechtal se přitrouble opilec, aniž postřehl stoupající napětí. „Dokonale tuhá, víme? Dostali jsme ji. Víš, kupeckej, nejdřív zdrhla až na kraj Jurskejch hor. Skrejvala se tam s někerejma věrnejma v ňáký jeskyni, ale ňákej pastevec ji prozradil našim, a tak jsme ji našli. Nóóó... bojovalo se tam, bojovalo. Šmarjá, to byla řež, jen co je pravda. Nejvíc potíží bylo s velitelem její stráže, ňákej Gót, ksakru, jak se ten chlap menoval? Tutila, tak ňák. Rubal vokolo sebe jako drvoštěp. Zabil šest našich a ze štyrech dalších udělal mrzáky, než mu někdo vrazil píku do zad. A ještě porád kolem sebe mlátil. Nó... abych to zkrátil, trefili ho šutrákem do palice a pak už to šlo snadno. Aha... co bylo s Brunhildou ses ptal? Dovlekli jsme ji zpátky do Met a naši ji ulicema vláčeli za koněm. Pak už nemohla kmitat nožkama, tak ji smejkali. Pěkně jsme se na tom koni vystřídali. Che, che, já se taky povozil, kupeckej, víme?"

Jeho obrovská dlaň poplácávala Samona po rameni, až to vydávalo mlaskavé zvuky, neboť obr měl na sobě kožený kabátec. Ragnar byl bledý, že by se v něm krve nedořezal, a jeho hnědé oči sledovaly vojáka s tichou zuřivostí. Pak se jeho ruka začala pomalu sunout k meči. Opilec to nevnímal a pokračoval.

„To víš, kamaráde, to je lepčí jak církevní svátek nebo soulož. Vlíct za sebou královnu, to se holt každýmu nepoštěstí. Chtěli jsme ji před Chlothara dostat živou, jenže potom se nám to ňák vymklo z ruky. Lůza se na ni vrhla, strhali s ní zbytky šatů a rozsekali ji na kusy. Tos měl vidět, kupeckej. Nohy byly zvlášť, ruce zvlášť, hlava se tam koulela..."

Ragnarovy prsty se jako hadi plazily pod jelenici, aby sevřely rukojeť meče. Ještě chvíli a... Samonova ruka mu stiskla zápěstí takovou silou, až mu málem vyhrkly slzy do očí. Marně se pokoušel vymanit. Kupcova dlaň byla jako ze železa.

„Cák je, mladíku?" zasyčel voják. „Něco ti neštymuje? Seš snad Brunhildin přívrženec?"

Vzápětí sáhl k pasu po meči, avšak klidný Samonův hlas mu v čemkoliv dalším zabránil.

„Mám tady na tácu zbytek kuřete, vojáku. Původně jsem k němu měl zeleninovou přílohu, ale bylo jí málo. Už jsem ji snědl a teď přemýšlím, co bych si k tomu ještě dal. Áá... a už vím. Mohl bych si to obložit tvými střevy. Nedělej pitomosti, chlape. Stačí jediný podezřelý pohyb a rozpářu ti břicho."

Až nyní Ragnar postřehl, jaká je situace. Pravá kupcova ruka držela lovecký nůž, jehož špice se již bořila do vojákova boku. Ostří bylo natočeno k pupku a opravdu stačil jediný pohyb a opilcovy vnitřnosti mohly ozdobit Samonovo kuře. Voják zbledl a naprázdno polkl.

„A teď se v klidu vrať ke svým. A pamatuj, že s tou kudlou umím i házet," zavrčel výhružně kupec a Ragnara napadlo, že vůbec není tak dobrosrdečný, jak

vypadá. Chlotharův bojovník zmateně couval a stále se nemohl vzpamatovat. Obr pustil mladíkovo zápěstí.

„Mazej k lodím," šeptl. „A řekni všem, ať se připraví k vyplutí."

„Chci toho lumpa zabít," zasyčel zatvrzele Ragnar.

„Budeš k tomu mít příležitost," slíbil Samon. „Ale už sebou mrskni nebo nedostaneš dva dni najíst."

Mladík poslechl a vyběhl ven. Cesta dolů byla bahnitá a kluzká jak žabí hlen a venku byla tma, takže párkrát upadl a vyválel se v blátě. Klel jako pohan, avšak pravá příčina jeho vzteku nebyla v pádech. Měl chuť zabíjet a ta rostla každým okamžikem.

Začínalo pršet, pár kapek, sem tam. Dusno a bezvětří. Chvíli ještě trvalo ticho, pak z hospody zazněl křik. Samonův býčí řev a praskot lámaného dřeva. Pronikavý řinkot skla, zakončený chroptěním.

„Moje okno!" ječel Martin. „Moje jediné zasklené okno! Taková vzácnost! Pánové, běžte se prát jinam!"

Znovu praskot a bolestné ječení, tahající za uši.

„Příště... ti to... zaplatíím," funěl kupec jako medvěd.

„Připravte se k odplutí!" vykřikl Ragnar na Samonovy muže. Zbytečně. Už chvíli na tom pracovali a strkali lodě do vody, dva z nich hasili oheň.

„Marš ven!" bylo slyšet kupcův ryk, kdosi proletěl již vymláceným oknem a kutálel se bezmocně po svahu. Hned nato se rozlétly dveře a ven se vyřítil ryšavý obr, ověšený hroznem těl, která v běhu setřásal jako zralá jablka. Kdo se setřást nedal, dostal pěstí. Samon mohutnými skoky pelášil dolů a kupodivu ani jednou neuklouzl.

Ragnar sledoval koulejícího se vojáka. Ano, nemýlil se. Byl to ten, jehož chtěl zabít. Kupec držel slovo. Chlap se právě zdvihl na nohy a otřásal se jako mokrý pes. Byl celý špinavý a trochu se potácel, avšak nebránilo mu to v tom, aby se pokoušel vytáhnout meč. Ragnar již neváhal, strhl jelenici s jilce a tasil Balmgund.

„Braň se, svině!" zařval na překvapeného vojáka. „Na život a na smrt!"

„Pro... proč?" zablekotal chlap.

„Za Brunhildu!"

S tím výkřikem se mladík vrhl na Chlotharova bojovníka. Ten sice stačil obnažit čepel meče, ale jinak byl příliš pomalý. Ragnar mu jediným bezohledným výpadem vyrazil zbraň z ruky a s potěšením vnořil hrot Balmgundu do protivníkova hrdla. Poražený zabublal a zhroutil se. Ještě se několikrát na svahu překulil a jeho těžký bezvládný trup šplouchl do vody.

Dolů se přihnal šklebící se Samon. Muži urychleně nasedali do lodí a odráželi od břehu. Kupec si musel namočit nohy, aby to stihl. Ragnar mu pomáhal nasednout a všiml si, že s otevřenou pusou civí na obrovský safír na rukojeti Brunhildina meče. Přitom překvapeně hvízdl.

„Tak proto jsi to skrýval. Kořist?"

„Ne," zavrtěl mladík hlavou. „Dar."

Samon se dál nevyptával. Ostatně lodě již strhával proud a bylo zapotřebí pádlovat. Na břehu Rýna se to hemžilo lidmi a zářilo tam plno smolných loučí. Až sem bylo slyšet zuřivé kletby Chlotharových mužů. Potom se za hrozného křiku a lomozu dvě skupinky plamínků oddělily a vklouzly do řeky.

„Do Donarovy shnilý prdele!" zanadával bohapustě kupec. „Ti lumpové sebrali nějaké čluny a plují za námi!"

„Ano, a přibližují se," konstatoval s obavou v hlase jeden z jeho lidí.

„To proto, že nemají náklad," mračil se Samon. „Je jich šest nebo sedm na jednu loďku a veslují naplno."

„Není jich víc než nás," řekl Ragnar.

„Já vím," odsekl kupec. „Jenomže moji chlapi nejsou vojáci. Bojovníci jsme tady jen já a ty. Zatím to vypadá, že jsi dobrý, ale přece jen..."

Nedomluvil. Kolem hlavy mu hvízdl šíp a ztratil se v temnotě. Další se zabodl se zadrnčením do roubení. Kdosi z posádky zaklel a Ragnar zaskřípal zuby. Nepřátelé měli míření ulehčeno tím, že mraky se na jednom místě protrhly a z nich vyhlédl bledý měsíc. Rychle se blížili a světlo jejich pochodní už vylouplo ze tmy vyděšené oči kupcových mužů. Nebyli to bojovníci, spíše lidé řemesla a tvrdé práce. Samon odkudsi vylovil luk, nasadil na tětivu šíp a vypustil jej. Střela vydala pronikavý nepříjemný svist, až z toho zamrazilo v zádech, a vzápětí sem zazněl bolestný výkřik. Rezatý obr se potichu zasmál.

„Takhle se střílí, vy hlupáci. To je slovanský šíp, chlapče. Má provrtaný hrot, proto vydává tak příšerný zvuk. To někdy vyděsí i pěkně otrlé chlapy. Ale možná jsi měl pravdu. Měli jsme se do těch lumpů pustit už v hospodě, tam bychom měli větší šanci. Jsou ožralí, ale venku se probrali. Až se dostanou blíž, naše životy nebudou stát ani za... co to... co to je?"

Poslední slova kupec zašeptal. To, co měl na mysli, hned poté zaslechl i Ragnar. A pak i ostatní. Zpěv. Melodie, vyluzovaná vysokým dívčím hlasem, se nesla nad hladinou řeky, odrážela se novými a novými ozvěnami od okolních kopců a skal, dotírala na uši mužů, pronikala do myslí a vyvolávala v nich úžas. Navzdory nebezpečí mnozí přestali pádlovat a lodě byly volně unášeny proudem do hluboké temnoty. Jediným jejich štěstím bylo, že totéž se zřejmě dělo i mezi pronásledovateli, takže střelba ustala.

Ragnar cítil, jak mu tuhnou svaly. Zároveň prožíval něco, co bylo nebezpečně blízké rozkoši při milování. Zpěv stále více ovládal jeho mozek i tělo. Kdesi v hloubi duše se proti tomu bouřil, leč uvědomoval si, že samostatné vůle má již zoufale málo. Když se rozhlédl kolem, ve slabé záři měsíce rozpoznal, že ostatní jsou na tom ještě hůře, včetně Samona. Ten se přihlouple usmíval a jeho mužům hořely

zraky vášnivým ohněm, který však odnesl jejich myšlenky kamsi do světa snů. Proud je unášel, bezmocné a omámené, vstříc... čemu?

V jakémsi zoufalém obranném gestu se Ragnar dotkl rukojeti meče. Clona opojení se protrhla. Potřásal hlavou ve snaze vyhnat z ní veškerou otupělost. Zpěv slyšel dál, ale už na něj tak mocně nepůsobil. A ještě něco se dělo. Jakoby veden neznámou silou začal Balmgund sám klouzat z pochvy. Mladíkova ruka jen volně spočívala na rukojeti, dokud nebyla celá čepel obnažena.

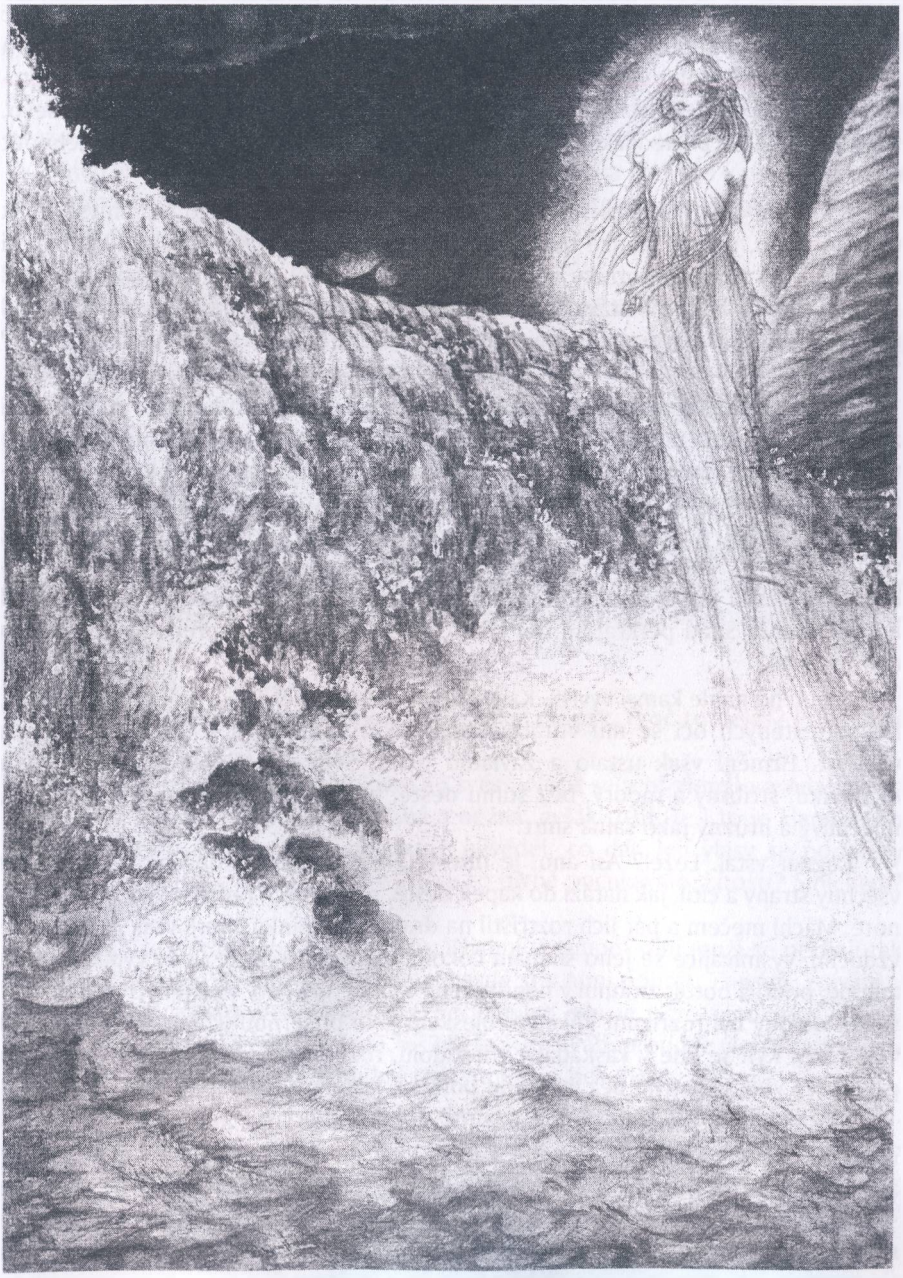
Nastalo ticho. Zpěv zanikl, odumřel, vytratil se, čert ví, co se s ním stalo. Samon i jeho muži se zpitoměle rozhlíželi, podobni lidem, kteří něco ztratili. Opravdu ztratili. Ragnar si to uvědomoval také. Pocit, jaký má žíznivý, když mu odtrhnou od úst džbán pramenité vody. Jako když se muž miluje se ženou a náhle ho kdosi vyruší. Jako když... co to? Hřmění? Ne, to není bouře. Avšak něco burácí a hučí. Vzduch se chvěje a do srdcí vstoupil jako nezvaný host strach. Očišťuje a působí jako facka na vystřízlivění. První se vzpamatoval kupec.

„Vodopády!" zařval. „Ke břehu, chlapi! Rychle! Na levou stranu! Dělejte nebo je po nás!"

Veslaři zabrali, jen Ragnar dál křečovitě tiskl v dlani Brunhildin meč. Dno lodi zaskřípělo o písek, vzápětí přistály i zbylé posádky. Samon, bledý jako stěna, vytřeštěnýma očima zíral na Balmgund. Náhle ukázal na řeku a Ragnar se ohlédl. Kolem nich proplouvaly dvě lodi, zaplněné Chlotharovými vojáky, osvětlené hořícími loučemi. Ti muži neveslovali a řítili se vstříc záhubě, všichni s výrazem tichých bláznů. Píseň museli slyšet pořád.

Déšť bičoval kopce v dlouhých provazcích a obloha planula ohněm blesků. Bouře se přivalila znenadání a zaskočila všechny, kdo s ní již nepočítali. Potůčky vody se valily po svazích a promáčely Ragnarovi boty skrz naskrz. Nevšímal si toho a dral se dál houštinami a mezi balvany navzdory bouřícím živlům, nedbaje Samonova varování. Meč nechal vytasený a svíral jeho čepel v zubech, aby měl obě ruce volné. Snad desetkrát uklouzl a vyválel se ve vodě a bahně, avšak neodradilo jej to. Musel ji vidět. Ne, nebylo to proto, že by nad ním kouzlo mělo moc, ale ten zpěv byl tak krásný, že toužil zahlédnout i ji. Musí být nádherná.

Před ním se ve svitu blesků objevily skály, šedivé a nepřístupné, uzavírající cestu. Zmateně se zastavil. Po pravé straně se leskla hladina řeky. Její voda se řítila vpřed neskutečnou rychlostí, což ukazovalo na blízkost vodopádů, stejně jako hřmot, jenž sem doléhal. Les tu končil a dál až ke skalám se táhl pás křovin, protnutý uzounkou cestičkou. Musel se spolehnout, že někam vede. Vykročil, avšak Balmgund pro jistotu uchopil do ruky. Stezka ho zavedla do škvíry, která se klikatila mezi strmými kamennými stěnami, po několika krocích se však větvila.



Ragnar opět zůstal stát a oddechoval. Proudy deště mu máčely vlasy i oděv až na kůži a chlad mu pronikal hluboko do svalů. Cítil, jak mu křehnou prsty na rukou a nohy zebou. Dlouho vyčkávat nemohl. Veškerý rozum napovídal, že má jít vpravo a držet se co nejblíže k řece, ale jakési podivné tušení mu ukazovalo nalevo. Snad proto, že v poslední době zažil dost podivných věcí, se rozhodl spolehnout na instinkt.

Náhle sebou trhnul. Ze stezky vpravo uslyšel hlasy. Nebo ho šálí smysly? Pak už bylo ticho, rušené pouze burácením vodopádů a rachotem hromů. Vzápětí si uvědomil, že stojí po kotníky ve vodě. Živel mohutněl každým okamžikem, bral s sebou písek i bahno a stával se nebezpečným. Ragnara napadlo, že se Rýn vylil z břehů ještě více a nyní zaplavuje skalní bludiště. Nebo je to nějaký příval z kopců? To spíše. Nyní již neváhal a rychle se brodil cestou nalevo, přidržuje se balvanů.

Dravý proud sahal stále výše. Po lýtka, po kolena, ke stehnům... a Ragnarovi zmizela půda pod nohama. Byl vlečen jako bezmocné kotě do hloubi skal, do temné soutěsky, smýkán sem a tam. Voda řvala a běsnila, valila se hlubokým korytem a v zuřivosti mladíka otloukala o kameny. Pak padal s výšky, točil se jako káča, topil se a lapal po dechu, křičel o pomoc a zoufale bojoval o každý doušek vzduchu. Plavat uměl, avšak tohle bylo příliš i na zdatného plavce. Jen jedno si uvědomoval: nesmí pustit meč. Toto přání by ale nebyl schopen splnit. On ne. Splnil ho Balmgund. Snad pětkrát se mu zdálo, že zbraň ztratil, a přece ji vždy znovu ucítil v dlani.

Proud ho náhle kamsi vyvrhl. Kamsi do prázdna. Letěl a měl dojem, že věčnost. Do vytřeštěných očí se mu vtírala záře blesků, modravá a oslnivá. Také trvala věčnost. Hřmění však ustalo a zavládlo ticho. Svět strnul nehybně v jediném okamžiku, stříbrný a modrý, bez šumu deště, bez rachotu hromů i hukotu vody, mlčenlivý a hrůzný jako sama smrt.

Ragnar vstal. Ležel? Asi ano. Je mrtev? Nebo jen spí? Zděšeně se otáčel na všechny strany a cítil, jak naráží do kapek deště, podobných perlám, visícím v prázdnotě. Máchl mečem a pár jich roztříštil na drobné střepinky, které však dál pluly ve vzduchu, vysmívajíce se jeho snahám cokoliv rozhýbat. Kaluže vody vypadaly jako zmrzlé, bouřící potok ztuhnul v nepřirozeně zrůdné nádheře zpěněných vln a černý samet oblohy byl rozříznut klikatým bleskem jako příšernou jizvou. Vpravo spatřil vodopády. Rýn se zde v kaskádách vrhal dolů, rozbouřený do mohutných kalných peřejí, jež však byly nyní bez jediného pohybu, jakoby vytesány z kamene.

Myšlenky mu zmateně vířily v hlavě a nedokázal je srovnat do žádného kloudného celku. To, co prožíval, bylo tak neskutečné, že mu to připadalo jako vytržené z nějakého zlého snu. On sám se mohl hýbat a dokonce uvést do pohybu něco ze svého nejbližšího okolí, avšak vždy jen na chvíli. Zlostně kopl do kaluže. Voda se rozstříkla, ale za okamžik ztuhla v gejzíru, jako by protestovala proti každému

vyrušení ze spánku. Napadlo ho, co by se asi stalo, kdyby vkročil do masy vodopádu. Nedokázal to domyslet.

„Hledáš mě?"

Prudce se otočil vlevo. Stála tam, ztepilá a krásná jako sen. Modrý sen. Chvíli uvažoval, jestli je to ta, jež se mu zjevila v Metách. Potom došel k závěru, že nikoliv. Nejenže byla menší, ale také jaksi útlejší, drobnější a křehčí. I v obličeji. Trochu připomínala dítě a probouzela v něm až skoro ochranitelské pocity, ale tvar postavy ukazoval, že je dospělá. A zralá.

„Ty jsi Lorelei?"

„Ano," zasmála se rozpustile. „Aspoň mi tak říkají lidé."

Kráčela pomalu k němu, pohupujíc se v bocích a vystavujíc mu své polonahé tělo na odiv. Ragnar naprázdno polkl a ustoupil.

„Odlož ten meč," řekla tiše. „Při milování ho nebudeš potřebovat."

Zavrtěl hlavou a zvedal Balmgund. Varovně vykřikla:

„Ne! Nedělej to! Zrušíš to kouzlo. Chrání nás."

„Před kým?" zeptal se číhavě.

„Tys je neviděl? Ani neslyšel? Už se blíží, ale takhle nás nemohou vidět. Čtyři z nich to přežili. Tvůj meč narušil kouzlo mého hlasu a oni včas skočili do řeky a doplavali na břeh. Vidím je. Jdou bludištěm skal, ale jinudy než ty. Jsou to zabijáci, to přece víš."

Nevěřil jí. Ani slovo.

„Lžeš, malá vílo. A krom toho... ty jsi také zabiják. Proč to děláš? Proč lákáš plavce do náruče smrti?"

Najednou rezignovala na pokusy jej svést. Něco se v ní zlomilo a ona usedla znaveně na balvan. Připadala mu slabá a něžná, avšak tušil, že i to je klam. Nebo snad ne? Měl v sobě zmatek a vlastně nevěděl, co dál. Její vlasy se podobaly chomáči mořské pěny a v drobné tvářičce to divně pocukávalo. Lítostí? Smíchem? Nervozitou?

„Je to... je to tak zábavné, člověče. Všichni ti zpupní silní muži se nechají tak snadno omámit. Je to hračka. Ano, je zábavné si s nimi pohrát. Zpívám, zpívám... a oni plují dál, nevidí a neslyší nebezpečí. Jejich síla je pryč, jsou jako loutky. A pak... pak zmlknu. To už je pozdě, víš? Řeka je uchvátí, proud je vleče vstříc smrti a jejich svaly jsou k ničemu, řvou hrůzou. A mně je jich líto."

Ragnar ohromeně naslouchal. Hlas víly tiše plynul, plný nevýslovného smutku, strachu i veselí, plný nesmiřitelných protikladů. Bylo to zvrácené a zároveň tolik lidské jako máloco. Její řeč odkrývala to, co občas prožíval i sám, co často vnímal v povahách mnoha jiných lidí, v nichž se mísila láska s násilím a touhou ovládat a vlastnit druhého. V čem je vlastně jiná? Možná jen v tom, že nemá zábrany.

„Pak sleduji, jak se jejich lodě lámou, tříští se na kusy a jejich krásná těla se rozbíjejí o skály. Tehdy se děsím sama sebe. Já... já vím, že jsem zrůda. Vždycky si přísahám, že už to nikdy neudělám, ale dlouho to nevydržím. Snad měsíc nebo dva a musím... musím... zase zpívat. Když je Rýn vyplaví na břeh, mazlím se s nimi, prosím je za odpuštění, jenže oni neslyší. Je pozdě!"

Vzlykla. A Ragnarovi se zachvěly ruce.

„Nezdvihej ten meč nad hlavu," zasténala. „Oni jdou. Tohle je dobrá skrýš. Jsme mimo čas a oni nás nemohou vidět. Uznej, že aspoň někdy udělám něco dobrého. Tihle si to zasloužili."

Třásla se jako v zimnici a zuby jí cvakaly, oči měla vytřeštěné a hluboké jako moře. Mladík měl chuť Balmgund odložit, obejmout ji a potěšit, hýčkat ji jako malé dítě. Pak prudce potřásl hlavou. Kapky se rozlétly, podobné roji včel, zavířily a znovu znehybněly ve ztuhlém klidu. Vzduch byl hustý jako olej. Pořád váhal.

„Neodkládej meč, Ragnare."

Cizí hlas, ale zněl povědomě. Ženský hlas, mladý a svěží. Nikoho však neviděl, slova k němu doléhala jakoby zněla za nějakou zdí. A přece ta žena musela být blízko, snad na dosah ruky. Rázně zvedl Balmgund nad hlavu. Blesk zablikal a zhasl. Prásknutí hromu mladíka téměř ohlušilo a ihned poté na jeho sluch zaútočil hukot vodopádu. Masy vody se urvaly ze své strnulosti a valily se korytem dolů, zpěněné a vřící. Příval deště dopadl na bojovníka i na vílu.

Lorelei vztekle zasyčela a její prsty nakreslily ve vzduchu jakési znamení. Jako kdyby neudělala nic, úder energie se rozplynul hned u zdroje. Dupla nohou a zaječela, až to trhalo uši. Ragnar přesto vnímal, jak se značná část síly jejího hlasu roztříštila na drobnou mozaiku zvuků, prchajících do skulin v kamenech. Drsně se zasmál. Získával stále více na jistotě, že ona mu nemůže ublížit.

„Výborně," řekl kdosi za ním.

Otočil se. Další modravá postava. Blesk ozářil její obličej a poté zahřmělo. Žhavé biče protínaly oblohu a bouře se rozpoutala novou silou.

„Buď zdráv, příteli králů!"

Třeštil na ni zrak. Poznal ji.

„Královno!" vykřikla Lorelei a couvala, ve tváři děs. „Co tu chceš?!"

„Přišla jsem nad tebou vykonat soud, dítě," řekla větší víla. „Za vše zlé, co jsi napáchala. Nastal čas. Vím, že tvá kouzelná moc je obrovská. Je to proto, že jsi plná zvrácené zloby. Teď zahyneš. Ragnare, dej mi ten meč!"

Zavrtěl hlavou a sevřel rukojeť vší silou.

„Dej mi ho!" zakřičela a natahovala k němu paži.

„Ne," odsekl, skřípaje zuby. „Proč zabíjet? Třeba to s ní nebude tak hrozné. Možná se ještě napraví. Je v ní lítost, vím to."

„To není lítost, Ragnare. To je strach. Jen maska, kterou se tě snaží oklamat. Zahnal jsi ji do kouta a ona je dokonalá lhářka. Ten meč je to jediné, co má nad ní moc. Nevyrobili ho lidé, ale národy mnohem starší. Jeho ocel ukovali a zlatem i drahokamy jej ozdobili trpaslíci z hor a runy do něj vyrýval můj lid. Donesl jsi ho sem pro mě a kvůli ní. Je určen k trestání zla takových bytostí, jako je ona. Je můj. Dej mi ho!"

„Ne!" zařval do burácení vodopádů. „Možná kdysi patřil vám, ale už ne. Je v rukou lidí a lidem bude vládnout. Do mých dlaní sám vklouzl a mně bylo svěřeno poslání, abych našel krále, jemuž bude patřit. A nedovolím, aby byl zneužit k vraždě ženy. Nikdy ženy nezabíjím. Nikdy, rozumíš? Vyřiď si to s Lorelei jinak, avšak..."

Nedomluvil. Balmgund se mu vytrhl ze ztuhlých prstů, proletěl vzduchem a přistál v dlani vílí královny. Lorelei zavyla hrůzou a její nádherné tělo se třáslo jako osikový list. Ragnar zaúpěl zklamáním. Náhle si připadal okradený, zrazený a prázdný. V jakési marné touze natahoval paži za ztraceným mečem, ačkoliv věděl, že je to zbytečné. Královna se vítězoslavně pousmála a zdvihla blýskající se ostří nad hlavu.

Potom vykřikla. Bolestí. Strašlivou a palčivou jako mráz. Hrot šípu, který se vynořil z levé strany její hrudi, vypadal jako vybroušený rubín. Šarlatové krůpěje třísnily štíhlé tělo, chvějící se šokem z bolesti. Ještě chvíli se potácela jako raněná labuť a jen pomalu klesla na deštěm zmáčenou trávu. Ragnar stál bez pohybu dál a nevěřícně civěl na strašlivou smrt královny. Třpyt safírových očí pohasl a stejně tak ocelový lesk vlasů. Namodralá pleť zešedla a víla se najednou podobala hromádce popela.

Mladík stále nic nechápal a nebyl schopen reagovat, když se před ním mihla Lorelei jako modrý tančící plamen. Její běh byl tak rychlý, že se jí žádný člověk nemohl vyrovnat. Co dělá, mu došlo až za jistý čas. Smála se, zdvihala paže nad hlavu a v obou dlaních svírala další dva šípy, vystřelené odkudsi od skal. Pak je opovržlivě odhodila, vzala do ruky Balmgund a obrátila se k mladíkovi.

„Chytej!" křikla na něho. „Ty jsi bojovník!"

Brunhildin meč opsal blýskavý oblouk a Ragnar stačil pouze naslepo natáhnout paži. K jeho úžasu mu rukojeť sama vklouzla do prstů a on je jenom stiskl. Vzápětí bylo vše jinak. Cítil, jak splývá s Balmgundem v jedinou bytost, v jediný smrtící stroj. A ti čtyři vojáci, kteří se sem hnali v poryvech vichru, přívalech deště a záři blesků, byli již nyní odsouzeni k smrti. Pokud by to tušili, možná by ještě utekli, ale oni se podobali nevědomým dobytčatům, běžícím na porážku.

Lorelei se stáhla stranou a vyklidila prostor před Ragnarem. Oči jí svítily jako drahokamy a vše sledovala s vášnivým zaujetím hráče, chtivá krve a násilí. Celé její půvabné tělo se chvělo lačností a očekáváním blížícího se boje. Mladík neměl čas o tom uvažovat, i když ho z té zvrácené vražednosti mrazilo v zádech.

Čtyři muži stanuli před ním. Jeden z nich, vysoký šlachovitý muž, byl ozbrojen těžkým okovaným kopím, druhý, ramenatý pořez, sekerou se širokým ostřím. Třetí

držel kromě štítu dlouhý meč, zvaný spata. Byl to chlap s elegantní postavou šermíře, mohutnými rameny a útlým pasem, jako jediný oděný do kroužkové zbroje a kuželovité přilby. Poslední, malý mrštný chlapík s trojúhelníkovým obličejem a trochu zašpičatělýma ušima, měl dva krátké jednostranně nabroušené meče, jimž se říkalo sax. Ragnarovi probleskło hlavou, že v sobě musí mít elfskou krev. Luky pravděpodobně již odhodili.

Kopiník s pohrdáním kopnul do mrtvého těla vílí královny a snad si ani neuvědomoval, jakou krásu zahubili. Stáli tam v řadě vedle sebe, nadutí a sebejistí, a pocit nadřazenosti z nich přímo čišel. Ragnar vztekle zavrčel a zazněla v tom výzva. Pozvedli sveřepé tváře a spatřili ho, odhodlaného k boji s lesknoucí se čepelí nad hlavou.

„Zmiz odtud," houkl sekerník. „Stejně je po ní. Bál sem se, že sme ji netrefili, ale přeci jenom. Už nikoho svým proklatým zpěvem lákat nebude."

„Nezabili jste tu pravou," odvětil mladík s tichou zuřivostí v hlase. „Ale žádnou už nezabijete. Vrahové žen!"

Poslední slova pohrdlivě vyprskl a přikrčil se. Lorelei se zahihňala a hříva jejích vlasů ozářila okolí jako modrý oheň, vrhající ostré stíny.

„Tak teda chcípni!" zavřeštěl kopiník a zaútočil. Čepel Balmgundu sjela dolů a utnula dřevec těsně u kování stejně snadno jako rákos. Hrot odlétl stranou a opodál zazvonil o balvan. Voják ještě švihl po mladíkovi ratištěm, leč nedosáhl. Ragnar byl stále v pohybu. Meč znovu zasvištěl a jeho špička prosekla ze strany krk odzbrojeného muže. Nebyla to hluboká rána, ale stačila k tomu, aby neomylně přeťala tepnu a vyčarovala gejzír krve, kropící trávu rudými kapičkami. Muž s hrůzou rozšířenýma očima klesl na kolena a jeho pohled pozvolna dohasínal.

Ragnar to již nepozoroval. Řítil se dál pružnými skoky kolem umírajícího, až mu od nohou stříkala voda. Chlap s dlouhým mečem proti němu udělal výpad a dvě čepele o sebe třeskly strašnou silou. Ocel vojákovy spaty praskla jako sklo a její úlomky se rozletěly vzduchem jako poslové zkázy. Jeden z nich zasáhl sekerníka a zkrvavil mu obličej. Zraněný upustil zbraň, s bolestným zařváním si zakryl tvář, avšak červený pramínek se mu řinul mezi dlaněmi na bradu a na ohryzek, vibrující děsivým křikem. Ragnar toho beze zbytku využil a rozpoltil mu lebku.

Šermíř se pokusil o útěk. Daleko nedoběhl. Ostří Balmgundu rozpáralo drátěnou košili na jeho hřbetě, jako by byla z pouhého sukna, a vyrylo do zad hlubokou brázdu, v níž se bíle zašklebila žebra. Uprchlík ještě udělal křečovitý skok, ale pak se mu podlomila kolena a on těžce dopadl do rozvodněného potoka, jehož proud ztmavnul krví. Voják se převalil tváří vzhůru, chroptěl a lapal po dechu, avšak vlna mu vnikla do úst. Tělo se potopilo, nohy na břehu ještě kopaly a ryly do bahna podpis smrti.

Ragnar vítězoslavně zařval a v opojení se řítil na posledního soka. Balmgund, potřísněný krví a mozkem, v jeho dlani ožil. Mladík vnímal, že kdyby se nyní pokusil skončit boj a dát půlelfovi milost, nešlo by to. Již nevládl on mečem, nýbrž meč jeho pažemi, tělem i myslí. Avšak elfí míšenec byl ze všech nejzuřivější a také nejzkušenější. Točil se jako káča a oběma saxy vířil v zběsilém rytmu. Zbraně se srazily, kov zvonil o kov a čepele zpívaly bojovou píseň. Dva válečníci, podobni šelmám, si zasazovali rychlé a tvrdé údery. Zatím je odráželi, leč bylo jen otázkou času, kdy někdo z nich udělá chybu a díky vražednému tempu ji nestihne napravit.

Ragnar koutkem oka zahlédl Lorelei. Modře pableskující plamen na pozadí zpěněných vodopádů. Co to dělám? Proč si všímám víly a ne svého soka? Pošetilost nejvyššího stupně! Znovu se soustředil na boj, ale nemohl neslyšet její zběsilý křik a smích:

„Ach, bohové! Jen tak dál! Tohle miluju!"

Chraptěla a zajíkala se vzrušením. Vzrušením, které ke své hrůze a studu cítil i Ragnar, extáze z pachu krve a blízkosti smrti. To poznání jej ochromilo. Potom udělal špatný pohyb. Půlelfovi se na okamžik odkryl mladíkův bok. Hadovitý výpad saxu. Ragnar se sice prohnul jako luk, ale ostří rozseklo koženou kazajku i sval pod ní. Víc míšenec udělat nestačil. Útok byl příliš prudký a on ztratil rovnováhu a získal ji zpět pouze za cenu mohutného předklonu. Okamžik nato se Balmgund zabořil do jeho zad a rozdrtil lopatku i páteř. Půlelf dopadl na zem, zkroucený a škubající sebou jako červ. Netrvalo to dlouho a znehybněl.

Ragnar se namáhavě napřímil a držel si krvácející bok. Kapky mu bičovaly tvář a skrz clonu lijáku spatřil modrou postavu, vrhající se do rozbouřených peřejí řeky. Rozevláté vlasy víly mu posměšně zamávaly na rozloučenou. Neběžel tam. Stejně by ji nechytil. Ale i kdyby se mu to podařilo, nevěděl, co dál. Zabít by ji nedokázal, ačkoliv tušil, že se nezmění. Dál bude zpívat na skalách a lákat plavce do záhuby, pohrávat si s city mužů, dál bude plakat nad jejich roztříštěnými těly a balancovat na hranici lítosti a zvrácené zloby. Nikdy netušil, jak k sobě mohou krutost a něha mít blízko. Alespoň někdy.

Belhal se pryč, sykaje bolestí. Bouře ustala. Mraky se protrhaly a téměř kulatý měsíc mu ozářil cestu. Stále si nebyl jist, jestli má mít pocit viny a zda udělal vše správně. S tím, že pobil Chlotharovy vojáky, si už hlavu nelámal. Před očima se mu pořád zjevoval obraz víly s hrudí prostřelenou zákeřným šípem. Kdyby jí dal Balmgund včas, mohla být nyní Lorelei mrtvá a královna by asi žila. Kdyby... Kdyby... Vše mohlo dopadnout jinak. A nebo ne? Nikdy nebude vědět, zda jeho rozhodnutí bylo dobré. Avšak bude s tím muset žít.

ilustrace Tereza Škarková

Islandské ságy

dokončení

Tomáš Prokůpek

SÁGA O VOLSUNZÍCH

Sága o Volsunzích vznikla jako prozaické převyprávění hrdinských písní dochovaných v poetické Eddě a několika dalších skladeb, v dnešní době ztracených. Tato sága ze starých časů vznikla okolo roku 1400 a navzdory mytologickým pasážím už do ní místy pronikla značná idealizace a afektovanost dvorské epiky. Jinou variantu tohoto příběhu zpracovává i známá Píseň o Nibelunzích.

Žil král Reri a ten byl Ódinovým vnukem. Jeho manželství dlouho zůstávalo neplodné. On i jeho žena prosili bohy o pomoc, až se nad nimi Frigg slitovala a poslala valkýru, aby jim předala zázračné jablko. Král i královna z něj pojedli a Reriho žena brzy ucítila, že je samodruhá. Jenže poté král zemřel na válečné výpravě a královna dostala tu nemoc, že nemohla porodit. Když chodila s útěžkem už šestý rok, poznala, že její dny jsou u konce. Proto požádala, aby z ní dítě vyřízli.

Pohrobek dostal jméno Volsung a stal se novým králem Reriho říše. Za ženu pojal valkýru Hljód a dočkal se od ní deseti synů a jedné dcery. Nejstarší syn byl zván Sigmund, dcera pak Signý. Její krásu velebili široko daleko, takže po ní zatoužil gautský král Siggeir. Požádal krále Volsunga o ruku jeho dcery a ten neměl námitek. Signý se zpěčovala a věštila neštěstí, svatba se ale přesto konala. Uprostřed hostiny se zjevil Ódin a zaťal nádherný meč Gram až po jílec do stromu.

Vyzval přítomné, ať jej zkusí vytáhnout, a zase zmizel. Všichni mužové se o to postupně pokoušeli, avšak marně. Nakonec se jej chopil Sigmund a meč vyklouzl jako po másle. Zbraň byla tak dokonalá, že za ni Siggeir nabídl trojnásobek její váhy ve zlatě, leč Sigmund odmítl. Prchlivému gautskému králi se zdálo, že si počínal příliš zpupně, a proto si umínil, že se pomstí.

Za tři měsíce pozval Volsunga i všech jeho deset synů k sobě. Tam je s velkou přesilou přepadl, starého krále zabil a jeho syny vsadil do klády.

Každou noc k nim přicházela Siggeirova matka proměněná ve vlčici a jednoho z bratrů zadávila a pozřela. Když už zbýval pouze Sigmund, poslala Signý potají sloužícího, který mu pomazal tvář i vnitřek úst medem. Jakmile přišla vlčice, začala ho olizovat, až mu nakonec strčila jazyk do pusy. Sigmund se do něj bez váhání zakousl. Vlčice se zoufale snažila vyprostit, a jak se vzpírala tlapami, roztrhla od sebe klády. Kralevic jí ale stejně jazyk ukousl a čarodějnice od toho pošla. Potom se Sigmund skrýval v lese a čekal na příležitost k pomstě. S pomocí Signý se mu posléze podařilo vniknout do paláce a podpálit jej. Všichni v něm zahynuli, i Signý, která do plamenů vstoupila dobrovolně.

Sigmund se vrátil domů, chopil se vlády a pojal za manželku Borghild, s níž měl syna Helgiho. Z Helgiho vyrostl velký válečník a dobyvatel. Jeho bojechtivost mu přinesla mnoho nepřátel, mezi něž se zařadil i král Hunding. Sigmundův syn ho v krvavé řeži zahubil, a když se jej pokusili rozdrtit Hundingovi synové, poslal do Valhaly nejstarší čtyři z nich. Poté se utkal s králem Hoddbroddem o štíhlokrkou Sigrúnu, zvítězil a odešel vládnout jeho zemi. Zatím Sigmund zapudil svou první ženu a ucházel se o Hjördis, jejíž moudrost nebyla o nic menší než její líbeznost. O tutu dívku však usiloval i Lyngvi, další z Hundingových synů. Hjördis si vyvolila staršího, ale proslulejšího Sigmunda, a tak znovu vzplála nenávist mezi oběma rody. Lyngvi sebral obrovské vojsko a vtrhl do Sigmundovy země. Přestože měl Hundingův syn mnohonásobnou převahu, bránil se letitý Sigmund jako lev a už se zdálo, že se stane nemožné.

Tu do boje zasáhl sám Ódin, nastavil Volsungovu synovi do rány své kopí a Gram se zlomil. Tím nastal v bitvě obrat a všichni Sigmundovi muži postupně padli. Lyngvi vtrhl do jeho paláce, avšak Hjördis nenašel. Ta čekala v úkrytu, až jeho lodě odplují, a potom se připlížila na bojiště. Starý král navzdory strašlivým zraněním ještě žil a předpověděl, že syn, jehož nosí jeho žena pod srdcem, bude největším hrdinou všech dob. Pak skonal. Kolem bojiště proplouval Álf, syn dánského krále Hjálpreka, a spatřiv spanilou Hjördis, vzal ji s sebou do své vlasti. Zde se s ní zakrátko oženil. Syn, jehož žena povila, dostal jméno Sigurd, a vyrůstal na dánském královském dvoře.

Žil čaroděj jménem Hreidmar a ten vlastnil přilbu hrůzy, před níž všichni nepřátelé v panice prchali. Hreidmar měl tři syny – Fáfniho, Otra a Regina. Otr se

každý den proměňoval ve vydru a lovil v blízkém vodopádu. Jednou šli kolem bohové Ódin, Loki a Höni. Nic netušící Loki vzal kámen a domnělou vydru zabil. Hreidmar a jeho zbylí dva synové bohy jali a požadovali za Otra výkupné – jeho kůži až po okraj naplněnou zlatem. Ásové vyslali Lokiho, aby zlato stůj co stůj získal. Ódinův pobratim chytil skřítka Andvariho a za to, že ho nechá při životě, po něm žádal všechno jeho zlato. Skřítek mu věnoval veškeré své poklady a chtěl si ponechat pouze prsten Andvaranaut, z nějž by své bohatství mohl opět obnovit. Leč Loki mu sebral i ten, a tak Andvari všechno zlato i prsten proklel, aby svému majiteli přineslo zkázu. Bohové naplnili Otrovu kůži zlatem a Ódin si zbylý Andvaranaut chtěl ponechat. Hreidmar však tvrdil, že poslední chlup ještě není zakrytý, a tak musel jednooký bůh vydat prsten, aniž by tušil, čemu unikl. Brzy nato Fáfni ubil svého otce, sebral celý poklad, usadil se na gnítské pláni a tam své zlato střežil proměněn v obrovského draka. Regin odešel dělat kováře ke králi Hjálprekovi a kromě železa zde kul i pomstu.

Mladému Sigurdovi přidělili Regina jako pěstouna a Fáfniho bratr brzy vytušil svou příležitost. Naučil Sigurda runám, šachům i mnoha jiným dovednostem a v pravý čas mu začal vyprávět o obrovském pokladu, na němž spí strašlivý Fáfni. Sigurd svému pěstounovi slíbil, že draka zabije, dostane-li dostatečně dobrý meč. S prvním ani druhým Reginovým výtvorem spokojen nebyl. Do třetice vzal kovář zlomený Gram a (protože měl načteného Tolkiena) znovu ho zkul. Sigurd jím rozťal kovadlinu a to jej uspokojilo. Našel si koně Graniho, jenž pocházel z krve Ódinova oře Sleipniho, ale před nebezpečnou výpravou za zlatem se rozhodl nejprve pomstit svého otce. V čele vojska se vypravil proti Lyngvimu a připravil o život jak jej, tak i zbylé Hundingovy syny. Hned po návratu se s Reginem vydal na gnítskou pláň. Na pěstounovu radu vykopal jámu ve stezce, po níž se drak plazíval hasit žízeň k řece, a ukryl se tam. Když pak Fáfni zamířil k vodě, Sigurd mu zespodu zasadil smrtelnou ránu do srdce. Drak se ještě z posledních sil pokusil hrdinu zahubit, bil kolem sebe jako smyslů zbavený, leč zcepenělý nepomstěn.

Hned potom se ze svého úkrytu přihnal zbabělý Regin a požádal Sigurda, aby mu opekl Fáfniho srdce. Při pečení se o ně hrdina popálil, a když si potřísněné prsty strčil do pusy, porozuměl řeči zvířat. Díky tomu vyslechl švitoření sýkorek v blízkém křoví, z něhož pochopil, že požitím dračího srdce by získal Fáfniho moudrost, ale i krutost, a že se jej Regin chystá zavraždit, aby měl zlato jen pro sebe. Sigurd neváhal, proklál Gramem Regina a pak pojedl polovinu srdce. Druhou uschoval, naložil na Graniho všechny poklady včetně přilby hrůzy a vyrazil za dívkou Brynhildou, o níž si sýkorky štěbetaly, že je nejkrásnější pannou pod sluncem.

Brynhild, dcera hunského krále Budliho, sloužila u Ódina jako valkýra. Jednou však přiřkla vítězství v bitvě jiné straně, než si jednooký Ás přál, a tak ji stihl trest. Ódin ji bodl uspávacím trnem a probudit ji mohl jen nejstatečnější bojovník na zemi.

Po dlouhém putování dorazil Sigurd do hradu na Hindarfjallu, kde Brynhild snila svůj sen. Hrdina pronikl dovnitř, rozřezal spící krásce brnění a tím ji probudil. Daroval dívce prsten Andvaranaut a přísahal, že jeho srdce nebude nikdy patřit jiné ženě. Brynhild mu za to předala mnoho vědění, jež získala od samotných bohů. Poté se Sigurd vypravil domů, leč zastavil se cestou u franckého krále Gjúkiho. Gjúki měl tři vynikající syny – Gunnara, Högniho a Gutthorma – a spanilou dceru Gudrún. Jeho chotí byla Grímhild znalá kouzel. Pro Franckou říši představoval trvalé nebezpečí hunský král Atli, syn Budliho a bratr Brynhildy. Válečník jako Sigurd by pro Gjúkiho znamenal neocenitelnou oporu, a tak Grímhild hrdinovi připravila kouzelný nápoj, po němž zapomněl na nešťastnou valkýru a zamiloval se do Gudrún. Svatba na sebe nedala dlouho čekat a Sigurd své novomanželce věnoval kromě svého i druhou polovinu Fáfniho srdce. Za pomoci Gunnara a Högniho ukryl Fáfniho poklad v Rýnu a pak společně vykonali bezpočet hrdinských činů.

Jednou se ke Gunnarovým uším donesly pověsti o Brynhildině nadpozemské kráse a kralevic po ní zatoužil. Sigurd, jehož paměť byla stále zastřena, mu slíbil, že pojede s ním a bude mu ve všem nápomocen. Vydali se do Hlymdaliru, kde nyní Brynhild přebývala, a tam se dověděli, že Budliho dcera se míní vdát jedině za takového muže, který k ní pronikne přes plamenný val. Gunnarův kůň se ohně bál a ani Grani, jehož si Gjúkiho syn půjčil od Sigurda, pod ním nechtěl do plamenů vstoupit. Tehdy použili kouzlo, které je naučila Grímhild, a vyměnili si podoby. Proměněný Sigurd pak bez zaváhání pronikl ohnivou stěnou k Brynhildě. Strávil v jejím loži tři noci, vyměnil jí Andvaranaut za jiný prsten a určil den svatby. Potom se Sigurd a Gunnar vrátili na Gjúkiho dvůr. Zdrcená Brynhild, která nic netušila o jejich lsti, a proto nechápala, jak ohněm mohl projít někdo kromě Sigurda, odjela ke svému otci Budlimu a odtud na svatbu do Francké říše. Zde dostala další ránu, když na svatební hostině zjistila, že tu žije i Sigurd ženatý s Gudrún. To nejhorší ji však teprve čekalo. Když se šla jednou vykoupat s Gudrún k řece, začaly se spolu hádat, která z nich je vznešenější a má tudíž právo stát výše po proudu. Rozvzteklená Gudrún jí ukázala Andvaranaut a prozradila jí, jak to vlastně bylo s průchodem ohnivého valu. Brynhildu tato zpráva úplně zlomila a zbyl jí už jen jediný smysl života: pomstit se Sigurdovi.

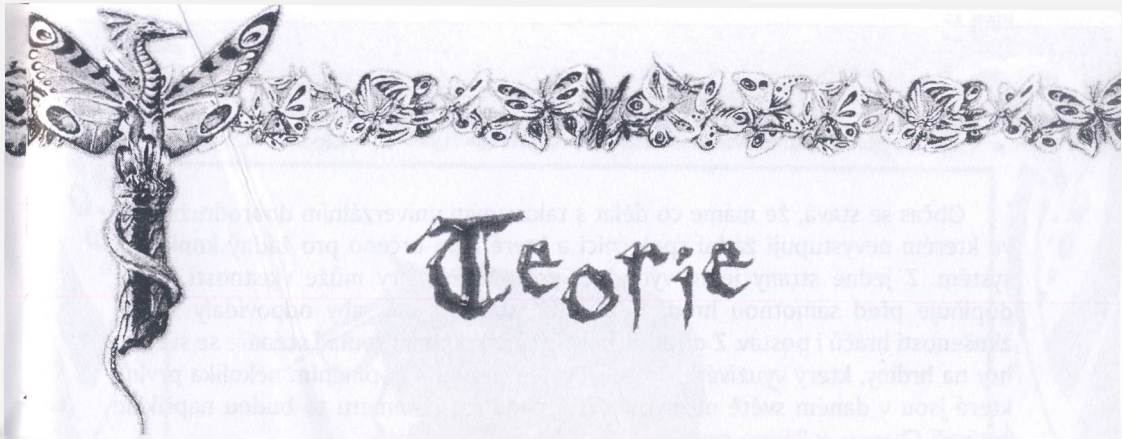
Prozradila Gunnarovi, že ji proměněný Sigurd připravil o panenství, a žádala hrdinovu smrt. Gunnar s Högnim připravili nejmladšímu bratru Gutthormovi krmi z hadího a vlčího masa a pak jej přesvědčili, aby Sigurda zavraždil. Gutthorm probodl hrdinu ve spánku, ten však ještě z posledních sil vrhl po vrahovi Gram a proklál jej. Poté sám vykrvácel v Gudrúnině náruči. A Andvariho kletba si vybírala další oběti. Brynhild, která přese všechno Sigurda stále vášnivě milovala, vstoupila dobrovolně do jeho pohřební hranice a zaživa s ním uhořela. Rozlícená a k smrti zarmoucená Gudrún uprchnula z Gjúkiho dvora a po dlouhém bloudění lesem se dostala k dánskému králi Hákonovi, kde se spřátelila s jeho dcerou Thorou. Po

třech letech však do Dánska přispěchala Grímhild a žádala po své dceři, aby se v zájmu míru ve Francké říši vdala za hunského krále Atliho. Gudrún o tom nechtěla ani slyšet, ale matka otupila její vůli kouzelným nápojem, takže se nakonec podvolila. Sňatek proběhl, jak bylo ustanoveno, ale Gudrún se svým mužem štěstí nepoznala a stále vzpomínala na Sigurda, jemuž se žádný muž nevyrovnal.

Atli začal uvažovat o tom, že jako Gudrúnin manžel má nárok na Sigurdův poklad. Brzy vyslal posla Kostberu s pozváním pro Gunnara a Högniho. Gudrún dala Kostberovi pro své bratry prsten, na nějž v runách vyryla varování, posel však nápis pozměnil. Také ženy obou bratří měly zlé sny a snažily se své chotě od návštěvy odradit, ani to však nezabránilo Gunnarovi a Högnimu v cestě. Když dorazili na Atliho dvůr, napadl je jejich švagr s velkou přesilou. Bratři se chrabře bránili a pozabíjeli většinu nejlepších Atliho družiníků, leč nakonec v nerovném boji podlehli a byli zajati. Hunský král se je nejrůznějšími způsoby snažil přinutit, aby prozradili, kde se zlato skrývá. Když mu došla trpělivost, nechal Högnimu zaživa vyříznout srdce, avšak ani to Gunnarovi jazyk nerozvázalo. Proto ho Atli poručil svázaného svrhnout do hadí jámy. Gudrún mu tam hodila zlatou harfu a její bratr na ni volnými palci hrál tak krásně, že uspal všechny hady kromě jediného, který se mu prokousal až k srdci, a tak ho usmrtil. Tak zahynul poslední člověk, který věděl, kde leží Fáfniho zlato.

Navzdory tomu však ještě nebyl všemu krveprolití konec. Zármutkem nepříčetná Gudrún zabila syny, které dala Atlimu, a připravila je nic netušícímu hunskému králi na rožni. Potom zavraždila i jej a zapálila palác, takže odtud nikdo živý neunikl. Sama pak zbytek života dožila sžírána steskem a výčitkami svědomí.

Literatura:
J.Káňa: Královské ságy, Albatros, Praha 1980
Saga o Egilovi, synu Skallagrímově, Vrátný, Praha 1926
Saga o Grettim, SNKLHU, Praha 1957
Saga o Gunnlaugovi Hadím Jazyku, Bradáč, Praha 1919
Saga o Hrafnkelovi, knězi Freyově, Hynek, Praha 1920
Saga o lidech z Vatnsdalu, Müller&spol., Turnov 1929
Ságа o Volsunzích, SPN, Brno 1960
Staroislandské povídky, Revolver revue 30
Staroislandské ságy, SNKLU, Praha 1965
M.I.Steblin-Kamenskij: Svět islandských ság, Vyšehrad, Praha 1975
S.Sturluson: Edda + Sága o Ynglinzích, Odeon, Praha 1988
S.Sturluson: Sága o svatém Olavu, Lidová demokracie, Praha 1967



Kosmetika na každý den

čili jak vést cizí dobrodružství

Maciek Kocuj

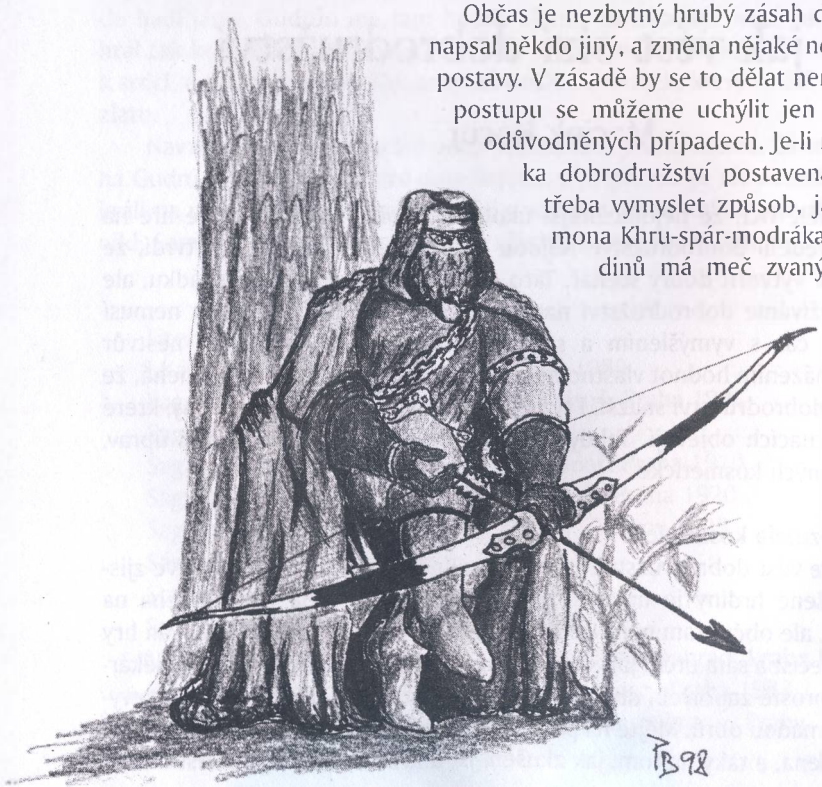
Můžeme směle říci, že nejdůležitější úkol, který před Pánem hry ve hře na hrdiny stojí, je vedení dobrodružství. Najdou se přirozeně takoví, kteří tvrdí, že stejně důležité je vytvořit dobrý scénář. Tato úvaha je samozřejmě v pořádku, ale přece občas využíváme dobrodružství napsaná někým jiným. Díky tomu nemusí Pán hry ztrácet čas s vymýšlením a sepisováním zápletky, vybíráním nestvůr z bestiáře nebo házením hodnot vlastností pro cizí postavy. To však neznamená, že je vedení cizího dobrodružství snazší. I ty nejlepší mohou zaskočit problémy, které se v takových situacích objevují. Tehdy je nutné provést pár vylepšujících úprav, delikátně nazývaných kosmetické.

I. Úpravy bezmála kosmetické

Pokud chcete vést dobrodružství, které napsal někdo jiný, musíte nejprve zjistit, pro jak zkušené hrdiny je určené. Tato informace by měla být uvedena na počátku scénáře, ale občas tam není – a i když tam je, nemusí být správná. Pán hry si musí scénář přečíst a sám určit, jak silná družina ho zdolá. Nejde tu o žádné lékárnické vážení. Je prostě zapotřebí dbát na to, aby se pár ozbrojených zelenáčů nevydalo bojovat s armádou obrů. Mějte na paměti, že obtížnost scénáře závisí i na tom, jak bude hra vedena, a taky na tom, jak zkušení jsou hráči, kteří se jí zúčastní.

Občas se stává, že máme co dělat s takzvaným univerzálním dobrodružstvím, ve kterém nevystupují žádní společníci a které není určeno pro žádný konkrétní systém. Z jedné strany je to výhodné, protože Pán hry může vlastnosti, které doplňuje před samotnou hrou, bez obtíží stanovit tak, aby odpovídaly stupni zkušenosti hráčů i postav. Z druhé strany je třeba dbát na soulad scénáře se světem hry na hrdiny, který využíváte. To se obvykle snoubí s doplněním několika prvků, které jsou v daném světě nezbytné. V případě Warhammeru to budou například uctívači Chaosu, v Pásmu smrti pak pár ohavných mutantů.

Než přistoupíte ke hře cizího dobrodrodružství, je třeba věnovat pozornost tomu, na jakém místě začíná. Hrdinové, kteří svou poslední výpravu skončili v divokém horském průsmyku, se nesmí náhle ocitnout uprostřed přecpané městské ulice jenom proto, že příští scénář začíná právě tam. Pán hry se musí postarat o nějakou chytrou předehru, s jejíž pomocí převede družinu z konce svého posledního dobrodružství na počátek cizího. Nemusí to být žádný divadelní kus, nejdůležitější je, aby vše bylo alespoň trochu logické a sedělo to k sobě.



Občas je nezbytný hrubý zásah do scénáře, který napsal někdo jiný, a změna nějaké nestvůry nebo cizí postavy. V zásadě by se to dělat nemělo a k tomuto postupu se můžeme uchýlit jen ve specifických, odůvodněných případech. Je-li například zápletka dobrodružství postavená na tom, že je třeba vymyslet způsob, jak se zbavit démona Khru-spár-modráka, a některý z hrdinů má meč zvaný Hubím Jednou

autor: **Michal Bretšnajdr**

autor: **Martin Wolf**

Jeskyně

Posvátný dub

Michal „Hobit“ Řeháček

Pokud jste již četli poslední část seriálu Nejen pro začínající PJ v tomto čísle Dechu draka, již víte, že toto dobrodružství bude maličko netradiční. Neznamená to však, že by nebylo hratelné standardním způsobem; jediná změna oproti normálu bude spočívat v přítomnosti vysvětlujících pasáží na různých místech v textu.

Všechny vysvětlující texty budou psány takovouto šedivou barvou. Chcete-li jen hrát a nezatěžovat se přitom způsobem tvorby tohoto dobrodružství, můžete tyto pasáže ignorovat.

Text, který je možné přímo přečíst hráčům, je psán kurzívou.

Úvod pro Pána jeskyně

Odehrát toto dobrodružství byste měli zvládnout za jedno odpoledne. Dobrodružství je určeno pro postavy přibližně na třetí úrovni a mělo by se odehrávat někde v blízkosti rodiště nebo bydliště většiny postav. K informacím o dobrodružství se postavy musejí dostat jaksi mimochodem.

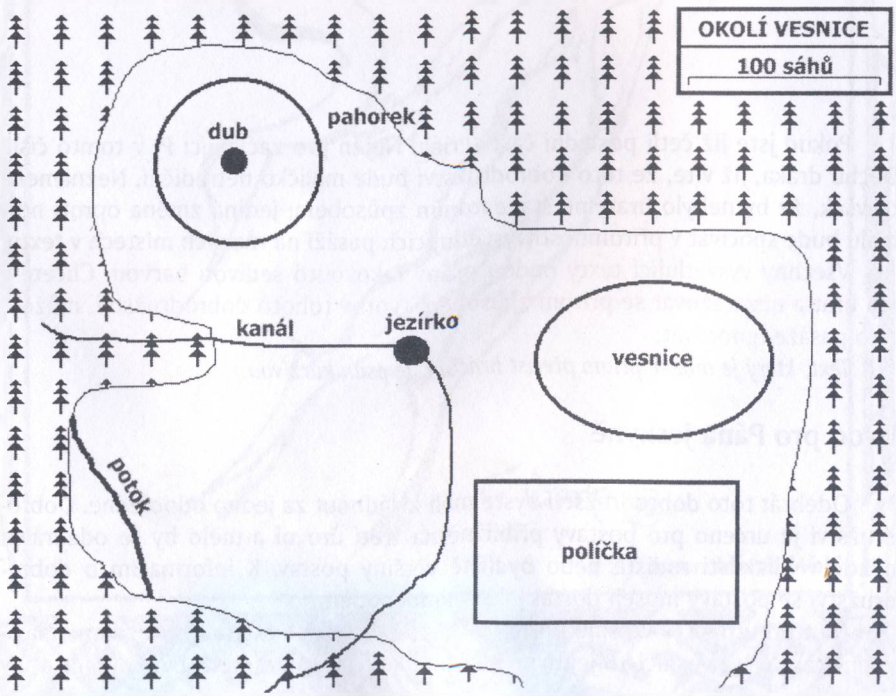
Na třetí úrovni je většině postav přibližně patnáct let, a tak jsou známé maximálně tak ve své vesnici a v jejím nejbližším okolí. Nemohou tedy být kontaktovány

například knížetem, který má pro ně práci. Znáte někoho, kdo by si na překlad odborného textu z angličtiny do češtiny najal patnáctiletého kluka?

Dobrodružství se bude odehrávat převážně v lese a v podzemí pod ním, a tak musí nějaký větší les v blízkosti bydliště postav být. V tomto lese se nachází vesnička, jejíž obyvatelé žijí delší dobu téměř bez kontaktu s okolním světem. Začnou však mít problémy a vydají se pro pomoc do nejbližší vesnice – a k tomu se připletou postavy.

To je důvod, proč musí být les blízko bydliště postav. Nebylo by logické, aby někdo, kdo má velké problémy, putoval pro pomoc deset mil, když má možnost zajít do města, jež se nachází za rohem (nebo v lese spíše za bukem).

Informace o místě (tedy o vesnici, o lese a o vesničce) musejí mít hráči už před započetím hry; jejich postavy by se je samozřejmě dozvídaly průběžně od narození. O vesnici v lese mohou mít jen kusé informace: stačí, aby věděly, že tam žije nějaká skupina lidí a že vztahy s okolím příliš neudržují. Můžeš též nahlédnout na náčrtek okolí vesnice.



Úvod pro hráče

Do vesnice (města, hostince a podobně), kde se nachází alespoň jedna z postav v družině, jednoho dne zrána přiběhne velmi rozrušený a vystrašený muž středního věku. Vždy, když někoho uvidí, začne prosit o pomoc. Kolemjdoucí ho však budou poslouchat jen do doby, než jim řekne, že pochází z vesnice v lese, případně než začne mluvit o duších (duchové přece neexistují). Po pár neúspěších by měl narazit na postavu či postavy z družiny, které ho již vyslechnou. Řekne jim přibližně toto:

„Prosím, pomozte nám! V naší vesnici se vzbouřily všechny živly! Tuto noc z nich povstali duchové a začali ničit naši vesničku. My sami se ubránit nedokážeme. Zkoušeli jsme to, ale naše zbraně se od nich odrážejí, jako by byli nezničitelní!"

Postavy se budou jistě muže vyptávat na další podrobnosti, neboť jeho řeč není tak úplně srozumitelná. Co však čekat od muže, jehož vesnici přepadli duchové? Informace, které z něj mohou postavy dostat, jsou uvedeny v následujících odstavcích. Aby se je postavy dozvěděly, musejí klást ty správné otázky.

Muž se jmenuje Lukor a od narození žije ve vesnici v lese, jež se nachází asi dvě hodiny cesty odtud. Kromě Lukora žije ve vesnici dalších asi padesát lidí. S okolním světem se moc nestýkají, protože to nepovažují za nutné – jsou téměř soběstační. Potřebují-li však něco, co si nemohou zajistit z vlastních zdrojů (například nástroje), vydají se do některé z blízkých vesnic či měst a pokusí se to koupit nebo vyměnit za něco z jejich vlastní produkce (například potraviny nebo bylinky).

Až donedávna probíhalo vše ve vesnici bez problémů. Bezproblémově probíhal i rituál kolem posvátného dubu, jenž se konal vždy večer při úplňku. Všichni lidé ve vesnici se shromáždili na pahorku, na němž dub stojí, a počali kolem něj klást bylinky, kreslit obrazce a podobně. Přibližně o půlnoci začaly jeho žaludy matně svítit, což bylo znamení, že se rituál podařil. Po celý následující měsíc pak bylo zajištěno živobytí vesnice: potraviny (dostatek zvěře na lovení, v létě úroda na políčcích) a ochrana před dravou zvěří a dalšími nebezpečími lesa.

Před dvěma dny se však rituál nějak zvrtl. Po provedení všech nutných úkonů nezačaly žaludy svítit, ale místo toho se ozval ďábelský smích. Lidé ve vesnici si mysleli, že se jen něco nepovedlo, ale to ještě netušili, že ráno na vesnici zaútočí duchové. Přišli nečekaně a bylo jich asi pět. Lidé ve vesnici se snažili bránit, ale se zbraněmi, které mají (většinou luky, dýky a zemědělské nástroje) neměli mnoho šancí. Duchové však nikoho nezabili, jen zranili a zahnali do obydlí. Jedinému Lukorovi se podařilo uprchnout pro pomoc.

Pokud jsou Lukorovu vyprávění přítomni všichni členové družiny, mohou se po obstarání vybavení okamžitě vypravit na místo. Pokud poslouchala jen část družiny, musí nejprve sehnat ostatní členy. Ti by se měli nacházet nedaleko (ve stejném městě, vesnici, hospodě), aby přípravy netrvaly moc dlouho, neboť Lukor bude dosti naléhat, aby si pospíšili.

Co se ve skutečnosti stalo?

Jak je patrné ze zmínek o rituálu, je dub na pahorku posvátný a jeho žaludy obsahují magenergii. S její pomocí lidé z vesnice v podstatě vyvolávají jakési kouzlo, které by se snad dalo přirovnat k druidovým lesním kouzlům. Za několik desetiletí se obyvatelé vesničky naučili magické symboly a postupy, kterými se kouzlo aktivuje. Nevědí ovšem, jaký význam tyto postupy mají a proč je vlastně dělají; vlastně magii vůbec nerozumějí a ani netuší, že se jedná o kouzlo. Prostě se jen naučili, jak to zaonačit, aby dosáhli kýženého efektu.

Vzhledem k tomu, že se ovšem nejedná o hvozd a sesílání je jen provizorní, jsou i účinky kouzla trochu nevyzpytatelné a ne vždy úplně stejné. To však není příčina jejich neúspěchu – ta je mnohem prozaičtější. Surová magenergie odjakživa přitahovala alchymisty. Jeden z nich, kudůk Sirdar, se náhodou o dubu dozvěděl, když zavítal do lesa (hledat zdroje magenergie, jak jinak). Problém byl ovšem v tom, že žaludy bylo třeba natrhat za úplňku, kdy kolem dubu otravuje padesát lidí. Dlouho přemýšlel, než ho napadlo, jak se jich zbavit. Likvidaci celé vesnice zavrhl – jednak proto, že tak zlý zase není, ale hlavně proto, že s takovou přesilou, i když téměř neozbrojenou, by si možná neporadil. Rozhodl se tedy domorodce vyhnat a dostal skvělý nápad – použije k tomu jejich vlastní zbraň, tedy dub. Zajistil tedy, aby se další rituál nepovedl (přesnější informace budou uvedeny dále), a rozhodl se přidat malou ukázku schopností theurga na šesté úrovni – a lidé nevzdělaní v tomto řemesle si začali myslet, že se jedná o démony (ve skutečnosti vyvolal jednu sylfu – elementála vzduchu).

Poté, co vše připravil, musel ještě počkat na další rituál, tedy na další úplněk. V nedaleké skále objevil několik jeskyní, ve kterých se usídlil. Tam také čeká, než obyvatelé uprchnou.

Jistě jste si uvědomili, že zde uvedené kouzlo není uvedeno v žádných pravidlech. Jak je tedy možné, že ho může někdo používat? Odpověď je prostá – protože to tak PJ (respektive tvůrce dobrodružství) chce. Jedná se totiž o nové pravidlo, které jsem se rozhodl přidat.

V jednom z minulých dílů článku jsem upozorňoval, že žádné nové pravidlo, v tomto případě kouzlo, nesmí mít výrazný vliv na rovnováhu světa. Ovlivňuje zmíněný rituál nějakým výrazným způsobem svět? Zkusme se zamyslet, jak by se lišil svět s ním a bez něj. Kdyby tento rituál neexistoval, nemohlo by ho používat řádově padesát lidí. Les by na ně tedy asi nebyl tak příznivý, ale oni by se přesto stejně uživili. Možná by byli nuceni žít na jiném místě (třeba tam, kde není tolik nebezpečné zvěře, nebo tam, kde je více potravy a příznivější podmínky pro pěstování plodin), ale to snad nijak nevadí. Sirdarovi by dále nikdo nebránil v získání magenergie, ale pokud by ji nezískal tady, opatřil by si ji jinde. Postavy by neměly dobrodružství, ale jistě by si našly jinou příležitost. A tak dále.

Vždy, když budete chtít znát vliv nějakého pravidla (předmětu, kouzla, nestvůry a tak dále) na svět, zamyslete se nad rozdíly světa s ním a bez něj. Pokud pravidlo způsobí nějakou výraznou změnu (třeba otočí, respektive bude schopné otočit výsledek nějaké války), nedoporučuji ho použít.

Pokud znáte moduly, které Altar vydává, můžete správně poznamenat, že například Almir obsahuje artefakty (je jich dvanáct), které mohou výrazným způsobem svět ovlivnit. Podle výše řečeného by ale neměly být používány. V čem je tedy zakopaný pes? Odpověď na tuto otázku zde nenajdete, neboť je velmi komplikovaná. Zkuste občas přemýšlet, proč autoři Almiru sošky použili. Až na to přijdete a budete schopni podrobně vysvětlit všechny důsledky sošek, pak už vám nebude nic bránit v používání podobně silných artefaktů. Malá nápověda: autoři Almiru jsou *velmi* zkušení.

Cesta do vesnice

Cesta do vesnice proběhne téměř bez problémů – jen asi pět minut od vesnice postavy narazí na několik vlků, které něco vyrušilo. Jestliže jako PJ tušíš, že to byla Sirdarova sylfa, je tvé tušení správné. Pro postavy to ovšem nic nemění na tom, že s nimi budou muset bojovat. Vlků může být asi tak šest, přesný počet samozřejmě uprav podle počtu a síly postav v družině. Vlci jsou popsáni v PPZ pod heslem Vlk obyčejný.

Vzhledem k tomu, že se jedná o začátek dobrodružství, kdy ještě o nic nejde, neměly by postavy přijít k nějaké větší úhoně. Na druhou stranu by je měl tento souboj upozornit, že by do vesnice neměly jen tak vtrhnout, ale že by měly dále postupovat obezřetně.

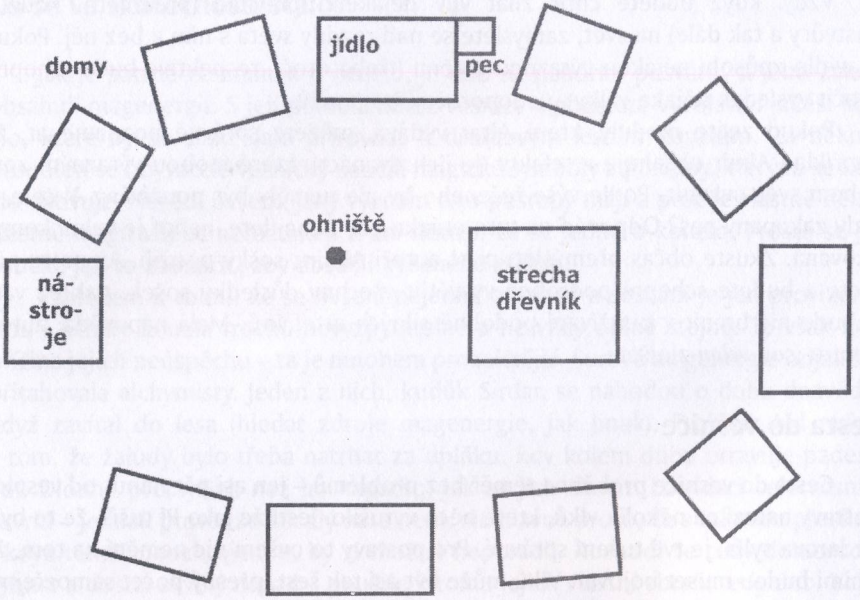
Pokud souboj nevyjde úplně podle tvých představ, může Lukor postavám natrhat nějaké léčivé byliny, které mohou zmírnit velkou ztrátu životů. V žádném případě by jich neměl dát postavám tolik, aby jim ještě nějaké zbyly.

Vesnice

Podívej se na mapku vesnice a jejího okolí. Jedná se jen o schematický náčrtek, na kterém nejsou žádné informace určené jen pro PJ, a tak obě mapy můžeš ukázat přímo hráčům.

Samotná vesnice sestává jen z několika domků a ohniště uprostřed. Některé z domků jsou obydlené, jiné slouží jako skladiště dřeva, potravin nebo nástrojů.

Jižně od vesnice se nachází pole, na kterém obyvatelé pěstují nějaké obiloviny, zeleninu a další plodiny, určené většinou na jídlo. Zásobení vesnice vodou je vyřešené dobře: potok sice teče několik set sáhů daleko, ale lidé si vodu z něj přivedli vykopaným kanálkem blíže k vesnici a k poli.



Znáte-li přesně, jak vypadaly středověké či starověké vesnice, možná namítnete, že se jim má vesnice vůbec nepodobá. To je možná pravda, ale podoba vesnice má vliv jen na reálnost. Neříkám, že reálnost není důležitá vlastnost, ale rozhodně není tou nejdůležitější. Mnohem větší význam má hratelnost a zábavnost, a ty jsou stejné, ať vypadá vesnice jakkoliv.

Nebudete-li si tedy jisti, jak má vypadat nějaký objekt (třeba hrad, město nebo oblečení CP), nevydávejte zbytečně velké úsilí na zjišťování těchto informací. Ušetřený čas raději věnujte spíše zlepšování hratelnosti a zábavnosti svého dobrodružství. Kromě toho, nereálně vypadající hrad se ztratí mnohem lépe než nehratelné či nudné úseky dobrodružství, zvláště nejsou-li hráči odborníci na středověkou architekturu.

Nevysoký pahorek s dubem se nachází asi dvě stě sáhů severozápadně od vesnice. Pahorek se tyčí do výše asi dvaceti sáhů, a tak o moc nepřevyšuje stromy v lese. To však neplatí o dubu, který činí čtyřicet sáhů vysoko. Obvod kmene je asi šest sáhů – jak starý tedy tento velikán musí být?

Až postavy s Lukorem do vesnice dorazí, zjistí, že ve vesnici už žádní duchové nejsou. Odchod duchů však obyvatele moc neuklidnil; všichni totiž připravují obranu: ze stromů stavějí barikády blokující mezery mezi domy, připravují zbraně. Vzhledem k tomu, že děti tu žádné nejsou a žen je tu poněkud málo na tolik mužů,

je pravděpodobné, že odešli někam do bezpečí. Zeptají-li se postavy někoho, dozví se, že děti a většina žen se ihned po rozednění se odebraly „na bezpečné místo nedaleko odtud"; přesnější údaj ovšem vesničané nebudou ochotni sdělit, nebudou-li k tomu mít dobrý důvod.

Jakmile zpozorují cizí družinku, zbystří pozornost, ale když zjistí, že s ní přichází Lukor, oddechnou si. Přivítají se s Lukorem (neboť nevěděli, co s ním je) a ocení, že někdo přišel na pomoc. Na druhou stranu, pokud jsou postavy velmi mladé, nebudou asi vesničané příliš věřit, že by mohly něco změnit – i tak však nebudou postavám v ničem bránit, jen se od nich nenechají moc komandovat.

Postavy mají dvě možnosti, co dělat. Mohou se buď zapojit do příprav obrany vesnice, nebo se mohou pustit do pátrání po nějakých indiciích, které by osvětlily, co se vlastně ve vesnici děje. Vzhledem k tomu, že první možnost není příliš zajímavá, nebudu se jí příliš zabývat.

Hledat indicie mohou postavy buď ve vesnici, nebo v jejím okolí. Vzhledem k tomu, že obyvatelé ve vesnici od útoku sylfy mnoho věcí přeházeli, nenajdou tam postavy nic. Zbývá tedy druhá možnost.

První zajímavou věc objeví postavy na poli: od severu k jihu se přes pole táhne asi sáh široký pás, ve kterém jsou všechny plodiny polámané a vytrhané. Vypadá to podobně jako tajemné kruhy v obilí, které můžeme občas pozorovat v našem světě. Postavy může, ale nemusí napadnout, že to byla sylfa. Vzhledem k jejich úrovni na to spíše nepřijdou, protože theurga ve svém středu nemají. Zeptají-li se obyvatel vesnice, dozví se, že večer (tedy před prvním útokem ducha-sylfy) bylo pole úplně v pořádku.

Druhou zajímavostí je dub. Domorodci k němu nejprve nebudou chtít postavy pustit, ale nechají se přesvědčit – stačí, když jim postavy řeknou, že by to mohlo pomoci vyřešit jejich problémy.

Kromě magenergii obsahujících žaludů se v jeho koruně nachází jakýsi objekt: jedná se o dřevěnou krabičku velikou asi 20×20×20 coulů, na jejíž jedné straně jsou vydlabána ústa. Krabička je připevněna v koruně provazem – což značí, že se tam nemohla dostat samovolně, ale že ji tam musel někdo vědomě a úmyslně přidělat. Tato krabička má na svědomí smích, který slyšeli domorodci minulou noc: je do ní zakleta obdoba teleportačního démona, ale tento démon je schopen přenášet jen zvuk. Druhý konec má Sirdar u sebe v podzemí. Funkci předmětu si samozřejmě postavy nemusejí hned uvědomit; pravděpodobně na ni přijdou až později, až se krabička znovu „rozesměje" (viz dále).

Prohledají-li postavy důkladně i okolí dubu, mohou v zemi objevit místo, kde někdo nedávno kopal (na hledání pohlížej jako na objevení objektu s nápadností +10%). Domorodci o tom samozřejmě opět nic neví. Začnou-li tady postavy kopat, je s každým úderem pravděpodobnost 10%, že spustí past, kterou tu Sirdar připravil: ze

země se uvolní omamný bezbarvý plyn a každá postava blíže než čtyři sáhy si musí hodit proti pasti Odl ~ 5 ~ nevolnost 1 směnu / spánek 1 hodinu. Vzhledem k tomu, že plyn je bezbarvý, postavy si nemusejí uvědomit, co se stalo, ale mohou se dovtípit, zvláště mají-li ve svém středu alchymistu (nepřijdou-li na to hráči, můžeš nechat alchymistu hodit si proti pasti Int ~ 7 a v případě, že uspěje, mu říci, že se jednalo o omamný plyn).

Za objevení skříňky, za objevení zahazeného místa a za zjištění informací o omamném plynu by postavy měly dostat nějakou zkušenost. Objevení skříňky by mohlo dělat 100 bodů na hlavu, objevení místa na zemi taktéž a zjištění informací o plynu 200 bodů, ovšem jen pro alchymistu, jenž na to přijde. Přece jenom se jedná o důležité indicie, a tak je (na třetí úroveň) poměrně vysoké ohodnocení zcela adekvátní.

Další události se dají do pohybu v noci ve vesnici. Do té doby už by postavy měly objevit výše uvedené věci, ale ještě by neměly mít ponětí o Sirdarovi. Skončí-li s pátráním příliš brzy, mohou pomáhat ve vesnici připravovat opevnění. Pokud by se rozhodly na noc odejít z vesnice, musíš je například Lukorovými ústy přemluvit, aby zůstali. Lukor jim může říci, že má špatné tušení; že když už přišli až sem, tak nemohou nechat ty bezbranné lidi ve štychu, a podobně. Vymyslet si můžeš cokoliv. Nesmíš totiž zapomenout, že pokud postavy odejdou, již se pravděpodobně nikdy nevrátí a dobrodružství skončí fiaskem.

Pokud by se postavy během svého pátrání dostaly příliš blízko Sirdarovi, můžeš jednoduše celé jeho podzemí včetně vchodu prostě přesunout na jiné místo. Vchod do podzemí jsem na mapu umístil v podstatě náhodně, i když jsem se snažil vybrat takové místo, které by postavy hned neobjevily (a o totéž by se jistě snažil i Sirdar). Důležité je, že přemístěním vchodu se vlastně nic nezmění.

Události v noci ve vesnici

Vzhledem k událostem předchozí noci a k přípravám ve dne bude celá vesnice vzhůru a bude čekat, kdy se zase objeví „duchové". Celou dobu od setmění o nich budou mluvit – jako by si byli stoprocentně jisti, že se tak stane. Zeptají-li se postavy někoho, kde bere takovou jistotu, dá jim odpověď ve stylu *„no to je přece jasné – co nestihli včera, dokončí dnes"*. Většina lidí se ve skutečnosti dosti bojí, ale nechtějí to na sobě dát znát, neboť se nechtějí shodit před svými kolegy a před „těmi cizinci". Výzbroj domorodců bude čítat jen několik skutečných zbraní, především luků, a zbylí budou používat zemědělské nástroje, klacky a podobně. To, že by proti duchům mohla být taková výzbroj k ničemu, si nikdo z nich nepřipouští.

Ve vesnici žádný oheň nehoří (vesničané na sebe nechtějí nijak upozorňovat), ale úplněk byl před třemi dny, a tak může být v noci aspoň trochu světlo. Zdali tomu tak skutečně bude, nebo zda bude pod mrakem, záleží jen na tobě.

Začínajícím družinám, které ještě nemají stoprocentně zvládnuté všechny speciality soubojového systému, především boj poslepu, však nedoporučuji s nedostatkem světla příliš experimentovat. Při boji poslepu jsou docela výrazné postihy a s nezkušenými hráči by se souboj třeba i se slabým protivníkem, jenž nevyužívá zrak, mohl vyvíjet poněkud jiným směrem, než by hráčům bylo příjemné. Na druhou stranu pro zkušené družiny může být boj poslepu docela příjemným zpestřením jinak fadních bitek: je pro postavy výhodnější, když nevidí ani ony, ani protivník, nebo by bylo lepší, kdyby obě strany viděly? Kolik postav v družině je schopno orientovat se bez pomoci zraku (infravidění, ultrasluch, čich)? A tak podobně.

Dalším zajímavým pokusem by mohl být boj s neviditelným protivníkem, ale to už by asi bylo na postavy na třetí úrovni trochu moc.

Přesně o půlnoci Sirdar opět aktivuje skříňku přenášející zvuk. Pokud ji postavy na dubu nenašly nebo ji tam nechaly, bude ve vesnici slyšet vzdálený hurónský smích. Mají-li postavy skříňku ve vesnici, bude účinek ještě hrozivější: většina domorodců se hrozně vyleká, začnou zmatkovat, někteří z nich odhodí zbraně a mohou se v panice i rozběhnout pryč z vesnice. Vylekat se samozřejmě mohou i postavy. V zájmu hry doporučuji, abys postavám hned neřekl, odkud smích pochází; spíše začni větou typu *„za vámi se začal ozývat strašně hlasitý smích"*. Postavy se možná otočí, nejprve budou hledat nějaké nestvůry, a pak si teprve uvědomí, o co tu ve skutečnosti jde. Smích bude trvat dvě minuty, tedy dvanáct kol.

V rámci zvětšení napětí hráčů doporučuji těsně před počátkem smíchu přejít na kolový systém, podobně jako při souboji. Pak oznam, že v prvním kole za sebou postavy slyší hurónský smích, ale vzhledem k tomu, že jsou překvapeny, nemohou v tomto kole nic dělat. V dalším kole se postavy otočí a neuvidí žádnou nestvůru. Když takto vytrváš celou dobu, kdy se smích ozývá, a občas přitom necháš postavy hodit na nějakou vlastnost, zvedneš tím napětí mezi hráči a snad je tak i nažhavíš či připravíš na následný souboj se sylfou.

Tato situace je jako dělaná k aplikaci poznatků, jež jsem uvedl minule v souvislosti s atmosférou hry. Umí se PJ strašně nahlas smát? Umí to někdo z hráčů? Máte snad doma nějakou zvukovou nahrávku takového smíchu? No výborně!

Přesně čtyři minuty po půlnoci (tedy dvě minuty po skončení smíchu) se objeví sylfa (v oněch dvou minutách mezičasu můžeš zvýšit napětí neustálým upozorňováním na šustění, praskání a podobně). Přiletí ze severu a chvíli (pár minut) bude kroužit kolem vesnice. Během této doby nastane mezi obyvateli už úplná panika. Začnou mluvit o smrti, o konci světa a o podobných „příjemných" záležitostech. Postavy se mohou pokusit vhodně volenými slovy paniku zmírnit a mohou být i docela

úspěšné, podaří-li se jim nějakými dobrými, byť třeba nepravdivými argumenty přesvědčit domorodce, že se nemusejí bát, že postavy je duchů zbaví a podobně.

Za úspěšný pokus o uklidnění by mohla přijít nějaká zkušenost, řekněme 200 bodů pro každého, kdo se přesvědčování účastnil.

Zajímavý, a to jak z pohledu postav, tak i z pohledu hráčů, bude jistě „souboj" se sylfou. Postavy na třetí úrovni nevědí (nebo by aspoň neměly vědět) o sylfách nic – výjimku může tvořit alchymista, který by mohlo tušit, že něco takového existuje a že se jedná o ducha větru. Žádné informace o zranitelnosti, způsobu vyvolávání, útocích a podobně by však mít neměl. Toto všechno staví postavy před zajímavý problém: boj s tvorem, o kterém nevědí zhola nic. Pravděpodobně se tedy budou snažit bojovat standardním způsobem, případně kouzly, ale když zjistí, že sylfu nemohou zranit, budou muset přemýšlet o jiné taktice boje: mohou se ji třeba snažit odlákat dál od vesnice.

Za jakýkoliv dobrý, byť třeba neúspěšný pokus v boji se sylfou přidél postavám zkušenost.

Hráči-začátečníci mívají problémy s rozlišováním informací, které mají oni sami a které mají jejich postavy. Elegantní způsob, jak se tomuto problému vyhnout, je přejít k používání takových informací, které neznají ani postavy, ani hráči. Předpokládám, že hráči postav na třetí úrovni nebudou vědět, co je to sylfa; koneckonců s tímto předpokladem jsem sylfu v dobrodružství použil.

Pán jeskyně má ovšem situaci ztíženou tím, že bude muset hráčům přesně a věrně popsat objekt, který neznají a který se v našem světě nevyskytuje. To je však problém všech informací, které neznají hráči. Z tohoto důvodu jsou podobné herní situace určeny spíše družinám se zkušenějším PJ a začínajícími hráči, i když samozřejmě ani začínající PJ nemusí zůstat stranou – koneckonců toto dobrodružství je určeno především jim.

Podrobně popsat je potřeba především chování sylfy. Vzhledem k tomu, že Sirdar nechce vesničany zahubit, bude se je sylfa snažit spíše vystrašit. K tomu může použít i svůj zvláštní útok: vtáhnutí oběti do svého středu, ovšem bez nebezpečí udušení. Takto chytí několik obětí, které po chvíli zase pustí. I tak je ale účinek na vesničany značný: všechny její oběti si musejí hodit proti pasti Odl ~ 10 ~ dezorientace na 1k6 směn / závratě a zvracení na 1k6 hodin (po uvedenou dobu nemůže postava vykonávat žádnou činnost vyžadující soustředění; následky lze léčit kouzlem *uzdrav nemocného*). Kromě honění vesničanů může sylfa trochu poničit vybavení vesnice (to aby měli obyvatelé menší důvod zůstávat) nebo zvířit prach.

Sylfa se ve vesnici zdrží asi jednu hodinu, během které bude provádět záškodnickou činnost. Poté se vydá největší možnou rychlostí (pohyblivost 17, tedy asi 27 sáhů za kolo) pryč. To znamená, že ji postavy nemají šanci dohnat. Mohou ji samozřejmě sledovat, ať už za pomoci kouzel nebo stopování (sylfa za sebou

nechává matnou stopu zvířeného prachu). O možnosti sledování ale bude pojednáno dále, neboť bez pomoci speciální magie je nemožné provádět to v noci. Nejdříve tedy doplním informace o nočních událostech. Pokud by se dobrodruhům přece podařilo sylfu sledovat v noci, stanou se jen některé události dříve, ale jinak zůstane vše beze změny.

Při tvorbě dobrodružství často dojde k situaci, že nějaká událost se může stát v různou dobu. V takovém případě PJ stačí popsat jednu možnost a o těch ostatních jen popsat, čím se liší od první varianty.

Budou-li dobrodruzi na sylfu útočit způsobem, který ji nemůže zranit, nebude si jich sylfa všímat více než ostatních vesničanů – tj. maximálně někoho z nich trochu „povozí". Předpokládám, že dobrodruzi na třetí úrovni nevlastní ani zbraň s útočným démonem proti magickým tvorům, ani neumějí seslat kouzlo *bílá střela*. Pokud by se však dobrodruhům podařilo sylfu zranit, opustí sylfa vesnici ihned a nebude čekat celou hodinu.

Díky sylfě i díky dalším Sirdarovým podlým aktivitám je stále více lidí ochotno vesnici nadobro opustit. Bez zásahu dobrodruhů by tedy po několika dnech pravděpodobně došlo k tomu, že by většina obyvatel přesvědčila zbytek, aby z vesnice odešli. Dobrodruzi však mají možnost tomu zabránit, v případě jejich neúspěchu alespoň odchod obyvatel oddálit.

Stopování sylfy, příchod loupežníků

Dobrodruzi mají v podstatě dvě možnosti, jak zjistit, kam se sylfa vydala. Buď mohou k jejímu sledování (tedy ihned po jejím odchodu) použít nějaká kouzla typu *oko*, nebo k jejímu stopování (tedy někdy později, nejlépe až za světla) třeba hraničářskou zvláštní schopnost.

Použijí-li první způsob, pak za předpokladu, že sylfa nebude rychlejší než objekt, který ji sleduje, dobrodruzi přesně zjistí, kam sylfa míří. V druhém případě už není úspěch stoprocentní: základní pravděpodobnost objevení stop (zvířeného prachu a listí, polámané trávy a podobně) je 70% (dále se upravuje podle návodu v popisu hraničářova stopování). Stopy může přirozeně najít jen hraničář. Pokud postavy ve svém středu hraničáře nemají, může jim pomoci buď někdo z domorodců, kdo stopování ovládá, nebo může další noc sylfa nechat takovou stopu, kterou už objeví i ostatní.

Občas se stane, že v dobrodružství je úsek, který je výlučně závislý na přítomnosti některého povolání (v podzemí jsou například tajné dveře, které může objevit jen zloděj, ale bez jejichž nalezení postavy nemohou v dobrodružství uspět). Pokud PJ tvoří dobrodružství jen pro svou družinu, kterou dopředu zná, není to problém, protože se takovým situacím vyhne.

Pokud však tvoří dobrodružství pro skupiny, které nezná, může to být velmi nebezpečné, neboť tím vlastně znemožňuje některým *hráčům* dobrodružství dohrát. Z pohledu postav jsou sice takové situace běžné – například družiny bez zloděje bezpochyby mají větší pravděpodobnost, že je zabijí pasti, nicméně pro hráče není příjemné, kdy se dostanou do situace, kterou prostě nemohou vyřešit. Je nutné si uvědomit, že menší družiny, jež čítají méně než pět hráčů, prostě *nemohou* mít všechna povolání. Desetičlenné družinky jsou něčím naprosto výjimečným, a tak započítáme-li i obory povolání, situace se v tomto směru ještě zhorší.

S tímto problémem je možné vypořádat se dvěma způsoby: buď takové situace nepoužívat, nebo umožnit jejich vyřešení více způsoby: dveře je například možné otevřít kouzlem, družině pomůže někdo, kdo objeví stopy, a podobně. U každého většího problému v dobrodružství se tedy zkuste zamyslet, jak jej vyřeší nekompletní družinky.

Pokud postavy stopy sylfy neobjeví první den, budou pravděpodobně pátrat v okolí po nějakých stopách. Můžeš jim do cesty nastražit nějaké indicie, ze kterých určí, kde Sirdar sídlí, anebo je můžeš nechat jen neúspěšně bloumat po okolí – můžeš si například vymyslet nějaké události, které postavy potkají. Další noc se sylfa opět objeví, a tak dostanou postavy další šanci k jejímu sledování. Pokud opět neuspějí, bude se vše opakovat ještě mnohokrát, dokud se jim nepodaří uspět.

A teď již konečně prozradím, kam sylfa každou noc zmizí. Jistě už to ovšem tušíte – jejím cílem je Sirdarova skrýš. Informace o ní jsou uvedeny dále, neboť před nalezením Sirdara ještě dojde k jedné zajímavé situaci.

Ještě než se dobrodruzi k Sirdarovi dostanou, vstoupí do hry třetí strana, a tou jsou loupežníci. V době, kdy se objeví, se mohou postavy buď nacházet ve vesnici, nebo být mimo ni. V prvním případě se budou bránit spolu s obyvateli, v druhém případě zaslechnou jejich volání o pomoc, případně zvuky bitvy, a přispěchají zjistit, co se děje. V prvním případě budou moci výhodně užít opevnění vesnice, v druhém případě budou mít na své straně výhodu překvapení, neboť loupežnici o nich nebudou do poslední chvíle vědět.

S loupežníky se spojil Sirdar poté, co zjistil, že vesničané si na pomoc přizvali dobrodruhy. Rozhodl se tedy, že nemůže zůstat pozadu, a kontaktoval několik svých známých. Kolik přesně jich bude, to záleží především na velikosti a složení družiny hráčů. Nemělo by se totiž stát, že všichni dobrodruzi v boji zahynou – to by hráče jistě brzy přestalo hraní na hrdiny bavit. Družina bude mít na své straně i domorodce (a možná i výhodu opevněné vesnice, kterou budou loupežníci dobývat), a tak mohou být loupežníci o něco silnější než samotná družinka, ale v tom případě si musíš být jist, že se spolu neutkají jen loupežníci a družinka.

Příklad loupežníka je uveden na konci dobrodružství v oddílu Nestvůry. Vzhledem k výše uvedenému doporučuji použít jich stejný počet, jako je postav v družince.

Upravování počtu a síly nepřátel je nebo by aspoň mělo být záležitostí běžnou. V každém dobrodružství by se postavy měly utkávat s vyrovnanými protivníky, které by mohly porazit, na druhou stranu by ovšem neměly vyváznout bez zranění. V závěrečných či hlavních soubojích dobrodružství je možné připravit takové soupeře, které družinu téměř úplně „vyčerpají" – ztratí většinu životů, použijí všechnu magenergii, spotřebují zásoby kouzelných předmětů a tak dále. Možná si kladete otázku, proč tedy tvůrce dobrodružství nepřipraví sílu nestvůr „tak akorát", ale odpověď opět souvisí s tím, že tvůrce nemusí vědět, jaké družinky budou jeho výtvor hrát. Na začátku tohoto dobrodružství je sice uvedeno, že je určeno pro družinku postav na třetí úrovni, ale srovnávejte sílu osmičlenné a čtyřčlenné družinky... Dokonce i naprosto totožné postavy mohou být v souboji různě silné – různí hráči mohou tu samou postavu vést úplně jiným způsobem. Rozhoduje i zkušenost, tentokrát výjimečně nikoliv postav, ale hráčů.

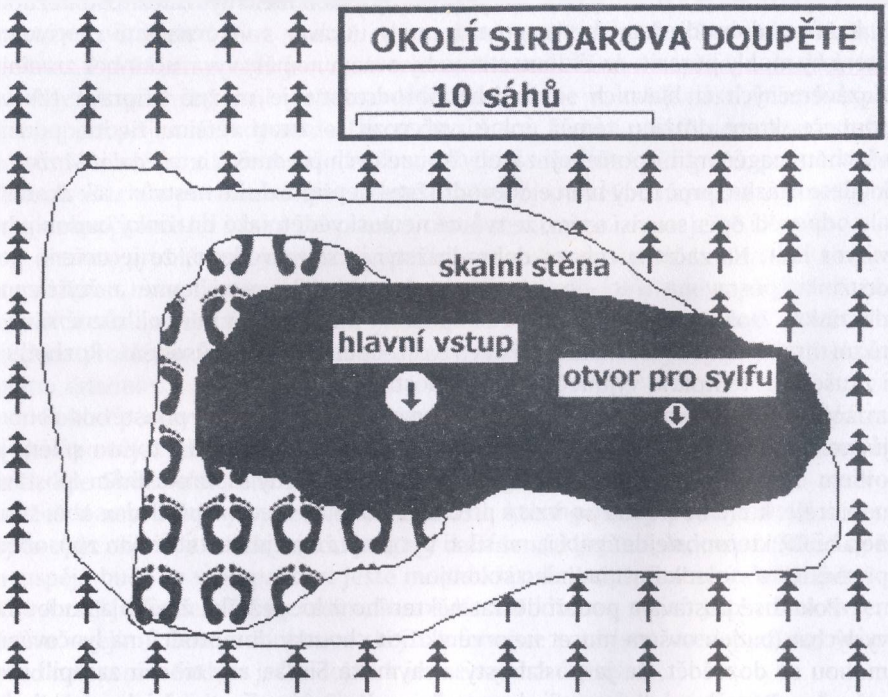
Většina postav má jistě pud sebezáchovy, a tak se nebudou pouštět do soubojů, ve kterých je předem jasné, že nemají šanci. Usudek hráčů v tomto směru je ovšem limitován popisem Pána jeskyně; chceš-li tedy dobrodruhům postavit nepřátele, které nemohou porazit a před kterými mají utéci (například osobní stráž nějaké CP, kterou „nejde" zabít), musíš si být jistý, že jsi je dostatečným způsobem přesvědčil o výsledku případného souboje.

Pokud se postavám podaří dostat některého z loupežníků živého a budou ho vyslýchat (budou ovšem muset nejprve zkrotit choutky domorodců na lynčování), mohou se dozvědět, že je poslal jistý alchymista Sirdar, aby trochu zatopili vesničanům. Důvody, co k tomu Sirdara vedlo, ovšem neznají, stejně jako to, kde by ho mohly postavy najít. Sirdar jim jen řekl, že cokoliv, co ve vesnici najdou, bude jejich, jedině s výjimkou žaludů (i když loupežníci nechápou, proč mu jde zrovna o žaludy). Pustí-li postavy loupežníky, vydají se ven z lesa a tam se ztratí.

U inteligentních nestvůr je vždy dobré uvádět, jaké informace znají – byť by naprosto nesouvisely s dobrodružstvím. Je lepší dát si tuto práci předem než pak vše narychlo dohánět v okamžiku, kdy se postavy rozhodnou útočit naplocho, případně když použijí nějaké kouzlo na čtení myšlenek. Totéž platí o plánech nestvůr v případě jejich útěku z boje, propuštění ze zajetí a podobně.

Okolí Sirdarovy skrýše

Sylfa směřuje do Sirdarovy skrýše, jež se nachází ve skále přibližně sto sáhů severně od vesnice (o jejím případném přemístění již byla řeč). Okolí Sirdarovy skrýše je zakresleno na příslušné mapce. Skalní blok, který obsahuje vchod, je vysoký asi pět sáhů. Sylfa se dovnitř dostane otvorem ve východní části skály. Ten je ale tak malý a špatně přístupný, že se tam postavy pravděpodobně nedostanou.



Budou tedy hledat jiný vchod – a dříve nebo později ho najdou. Průběh pátrání je plně v tvé režii. Můžeš buď jednoduše říci, že postavy vchod najdou za tolik a tolik hodin, budou-li v jeho okolí pátrat, anebo je můžeš nechat přesně říkat, která místa prohledávají, a podle mapy jim sdělovat, zda něco objevily. První možnost je jednodušší a kratší, druhá zajímavější a delší.

Tyto dva způsoby se dají aplikovat na většinu herních situací; příkladem jsou vlastně i dva soubojové systémy, které DrD má. Sami se musíte rozhodnout, zda použijete jednodušší nebo složitější variantu.

Indicie, které mohou postavy při použití druhého způsobu nasměrovat k úspěchu, jsou především Sirdarovy stopy. Má-li družina hraničáře, je vše jasné – základní pravděpodobnost objevení stop je 80% (na mapě jsou označeny příslušným symbolem). Další pomůckou mohou být polámané větvě nebo stopa v hlíně, kterou způsobil nějaký předmět, který Sirdar táhl do svého doupěte (mohla by to být například kmen nějakého menšího stromku). Sirdarovy stopy objeví jen hraničář, ostatní stopy mohou nalézt všichni (nápadnost je řekněme +10%, hraničář má úspěch automatický).

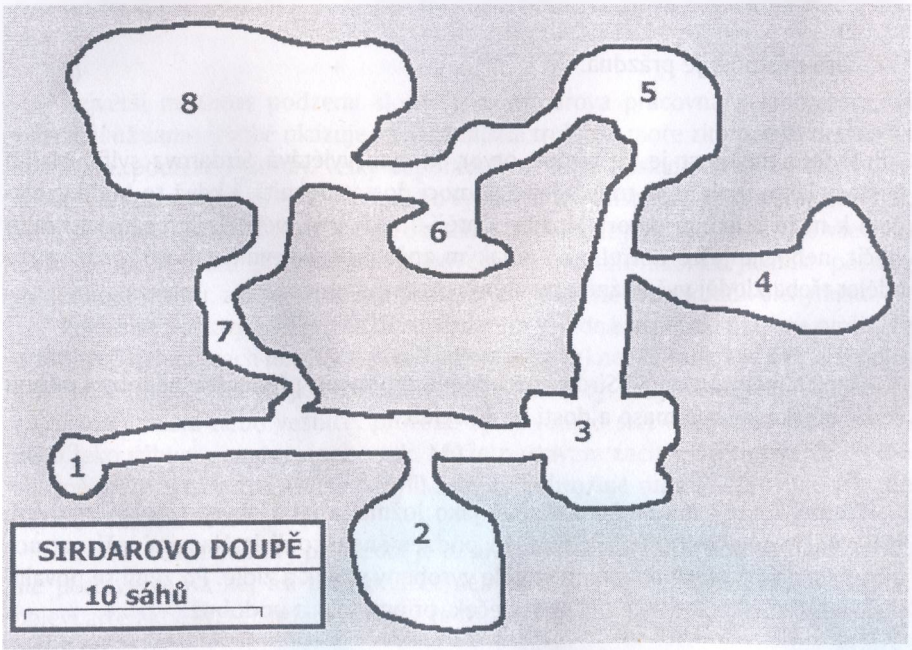
Vchod do jeskyně se nachází na skále několik sáhů nad zemí. Zdola není vidět, neboť se jedná spíše o jakousi díru dolů (něco jako kanál), ve které visí provazový žebřík. Postavy tedy budou muset vyšplhat po skalní stěně několik sáhů nahoru a pak se teprve spustit dolů.

Sirdarova skrýš

Sirdarova skrýš je už poslední částí tohoto dobrodružství. Zde dojde k závěrečnému souboji, který může dopadnout mnoha různými způsoby. Ale probereme si všechno postupně.

Komín, kterým postavy vstoupí, je hluboký asi tak patnáct sáhů. To znamená, že samotné podzemí je asi deset sáhů pod úrovní terénu. Celé Sirdarovo podzemí tvoří přírodní jeskyně, a tak se rozhodně nepodobá klasickým podzemím, která znáte například z Bílého hradu. Proto se také postavy budou muset na mnohých místech sehnout, případně se jim někudy nemusí vůbec podařit projít. Přece jenom kudůci patří mezi nejmenší rasy. Vzhledem k nepravidelným tvarům také není mapa nakreslena na čtverečkovaném papíře.

Přítomnost uměle vytvořeného podzemního komplexu by byla na takovém místě dosti nepravděpodobná, i když by se samozřejmě dala vysvětlit. Ostatně –



najít vysvětlení se dá k většině nelogických věcí. Pokud tedy objevíte něco, co ve vašem dobrodružství neklape, nemusíte to hned měnit; stačí, když se vám to podaří nějak uspokojivě vysvětlit.

Zatímco budou postavy podzemí propátrávat, může si jich Sirdar všimnout. Za každou směnu, kterou postavy v podzemí stráví, má Sirdar 50% šanci, že nezvané hosty objeví. Pokud postavy výslovně prohlásí, že si dávají pozor, aby nezpůsobily žádný hluk, je šance jen poloviční. I přes svou snahu být co nejtišší mohou postavy nějaký hluk způsobit, Sirdar se může vydat do jiné místnosti a náhodou postavy objevit a podobně. Pokud si Sirdar všimne postav dříve, nebude se je snažit hned napadnout, ale spíše se stáhne do své pracovny a tam se bude připravovat na obranu a na případný útěk. Je si totiž vědom, že proti němu stojí přesila.

V podzemí není ani světlo, ani tma; otvory v místnostech 1 a 3 dovnitř vniká světlo, a tak je alespoň trochu vidět. V ostatních částech podzemí si Sirdar svítí buď magicky, nebo pochodněmi. A teď již následuje popis všech místnosti v podzemí.

1)

V této místnosti se nachází hlavní vstup do podzemí. Nahoře je pověšený provazový žebřík, který sahá až na podlahu. Větším postavám (minimálně velikosti B) se po něm bude lézt špatně, neboť rozměry jsou přizpůsobeny kudůkům.

2)

Tato místnost je prázdná.

3

V této místnost je ve stropě otvor, kterým vylétává Sirdarova sylfa. Mají-li postavy lano, mohou se tudy s jeho pomocí dostat dovnitř, i když to bude vzhledem k malé velikosti otvoru složité. Chtějí-li tudy ven, nebude jim samotné lano stačit, neboť je ještě potřeba ho nějakým způsobem upevnit nahoru – což může udělat třeba zloděj vyšplháním po stěně.

4)

V této místnůstce má Sirdar uskladněné potraviny, především nádoby s pitnou vodu, nějaké sušené maso a dosti tvrdý chléb.

5)

Tento koutek má Sirdar zařízený jako ložnici a jako obývací pokoj zároveň. Vybavení je docela strohé – čemuž se v podzemí není co divit. Na zemi leží matrace a na ní spací pytel, vedle stojí neuměle vyrobený stolek a židle. Po zemi se povalují různé předměty – psací náčiní, hrneček, příbor, talíř a podobně.

6)

V rohu této místnosti Sirdar skladuje suroviny, jejichž přítomnost v laboratoři by mohla být nebezpečná, společně s těmi, které zrovna nepotřebuje.

Pokud to tu postavy prohledají, najdou alchymistické suroviny za 100 zl plus nějaké látky na výrobu předmětů dle tvého uvážení (medovina, koňská moč a podobně).

V dobrodružství není potřeba rozepisovat každý poklad do posledního detailu. Každý PJ, který hru povede, ma jiné představy o jeho složení, stejně jako každá družinka má jiné potřeby.

7)

Vzhledem k tomu, že Sirdar je velice nedůvěřivý a rád se pojistí proti všem možným nebezpečím, nastražil na toto místo do chodby jakousi past: přes chodbu natáhl lanko, které po napnutí ze stropu shodí kámen. Postava, která past spustí, si hází proti pasti Obr ~ 4 ~ nic / 2k10. Nápadnost pasti je +20%, a je tedy docela snadné ji odhalit. Spuštění pasti způsobí velký hluk, a tak se Sirdar o postavách okamžitě dozví.

Theurg podle pravidel nemůže nastražit past. Tato je však tak jednoducha, že je klidně možné nechat ji nastražit třeba krolla – i když je nutné vzít v úvahu, že pyrofor by si s ni poradil lépe (proto tak malá nebezpečnost a vysoká nápadnost).

8)

Největší místnost podzemí slouží jako Sirdarova pracovna a laboratoř. Její vybavení už samo o sobě ukazuje na alchymistu: truhlice, moře zkumavek, destilační aparatura, podivné výrobky, velký nepořádek – i když poslední znak by mohl ukazovat i na kouzelníka. Kromě uvedeného vybavení je v místnosti ještě obouruční hůl, kuše se zásobou šipek, malý koberec a samozřejmě nábytek, na kterém je všechno naskládáno. Veškeré pochybnosti o povolání obyvatele skončí, jakmile postavy zahlédnout malou, asi sáh vysokou postavu: zcela určitě je to kudůk alchymista.

Pokud se postavy budou snažit se Sirdarem vyjednávat, bude nejprve tvrdit, že o žádných nekalostech nemá ani ponětí. Postavám řekne, že tady žije již delší dobu a že tady pracuje na jistých experimentech, které by nebylo bezpečné provádět v blízkosti města nebo vesnice, protože by se mohlo stát něco dost hrozného – něco jako výbuch, exploze nebo tak. Může postavám začít vysvětlovat, že by mu vlastně měly být vděčné, že se uchýlil sem a neohrožuje město – prostě on je ten největší dobrodinec.

Budou-li chtít postavy prohledat jeho pracovnu, bude jim v tom pasivně bránit, ale postavy se na něj asi moc ohlížet nebudou. Věnují-li hledání jednu směnu, objeví artefakty, které Sirdara usvědčí ze lži a z toho, že za všemi nepravostmi stojí právě on.

První důkaz je neobratně skryt na Sirdarově stole pod hromadou lejster a harampádí: je to druhá strana zařízení, jež přenáší zvuk. Jedná se opět o 20×20×20 coulů velkou dřevěnou skříňku, na níž ale nejsou vydlabaná ústa, ale ucho.

Další důkaz mohou postavy objevit v malé truhlici u destilační aparatury: jedná se o několik žaludů z posvátného dubu. Místo původu určí všichni, hraničář navíc dokáže zjistit, že byly utrženy tu noc, kdy ve vesnici probíhal rituál (ale postavám řekni pouze, před kolika dny to bylo – to, že onu noc probíhal rituál, už si musejí dát dohromady).

Někdy je lepší nedávat postavám přímo ty nejdůležitější informace, ale indicie, ze kterých si potřebné nebo zajímavé informace vydedukují.

Jakmile začnou postavy s prohlídkou, bude Sirdarovi jasné, že skončil. Bude se tedy snažit nenápadně vytratit. Jestliže se mu v tom postavy pokusí zabránit, pravděpodobně dojde k boji.

Pokud postavy na Sirdara zaútočí nebo až dojde k boji, bude se Sirdar snažit dostat ke svým zbraním, jež jsou položeny v severozápadní části místnosti. Pokud Sirdar o postavách věděl dopředu, bude samozřejmě už ozbrojen a může si dokonce z nábytku udělat provizorní kryt (schová-li se za něj, bude mít proti střelbě bonus +2 k OČ).

V souboji bude Sirdar používat především svoji kuši a kouzelný *sluneční prsten*. Tato kombinace by měla stačit k tomu, aby postavy neútočily bezhlavě, ale aby si svou strategii pořádně dopředu rozmyslely. V případě bezhlavého útoku by se Sirdarovi mohlo podařit zabít jednu až dvě postavy, ale zbytek by ho jistě dostal; nicméně žádná z postav se pravděpodobně nebude chtít obětovat pro ostatní. Postavy mají Sirdara v místnosti, jejíž všechny východy kontrolují, a tak by ho mohly vykouřit nebo v extrémním případě třeba vyhladovět; čas je v každém případě na jejich straně. Další možností je připlížit se k Sirdarovi tak, aby to nezaregistroval (například za použití kouzla *neviditelnost*), a pak se s ním utkat tváří v tvář; v něm není Sirdar nijak dobrý, a tak bude náchylnější ke kapitulaci (viz další odstavec). Každopádně boj by měly postavy vyhrát, třeba i s nějakými ztrátami.

Jakmile bude Sirdar zraněn a uvidí, že nemůže vyhrát ani utéct, vzdá se. Postavy pochopitelně nemusejí jeho kapitulaci přijmout a mohou ho zabít; samozřejmě je to jedna ze zdárných cest k ukončení dobrodružství. Jestliže postavy Sirdara zajmou, budou ho pravděpodobně vyslýchat. Můžeš je nechat dozvědět se téměř vše, co Sirdar udělal i chystal – podrobnosti si ale musíš vymyslet. Dříve nebo později si ovšem postavy položí otázku, co se Sirdarem udělají. Možností mají mnoho – od vydání do rukou spravedlnosti (nebo vesničanů) až po jeho propuštění. Neměly by ho ovšem pustit s jeho vybavením – to by asi ve své akci začal znovu tam, kde byl donucen přestat. Asi nejlépe postavy udělají, když zabaví či zničí veškeré jeho vybavení, dají mu trochu (pořádně) za vyučenou

(rozuměj nakládačku) a pustí ho. Sirdar si to možná vezme k srdci a obrátí se na dobrou cestu, možná ale taky ne.

Nedalo by se tady navázat dalším dobrodružstvím, ve kterém by postavy musely Sirdara zlikvidovat už nadobro?

Až se postavy vypořádají se Sirdarem, budou si chtít rozdělit jeho vybavení. Je vskutku zajímavé, alespoň pro postavy na třetí úrovni: lehká kuše +1 (démon vydrží tři roky), nějaké šipky, hůl, *sluneční prsten* (trvanlivost dva roky), šupinové brnění, truhlice (suroviny za 200 zl, magenergie 60 magů – možno upravit podle počtu alchymistů v družině), destilační aparatura, astron, elementální hůl (kapacita 50 magů), již popisované zařízení na přenos zvuku (démoni vydrží měsíc, maximální funkční vzdálenost obou části je jedna míle) a cennosti v hodnotě 500 zl. Jakékoliv další předměty, které chceš postavám věnovat, můžeš samozřejmě přidat, případně můžeš zvýšit cenu Sirdarova pokladu. Vše je jen a jen na tobě.

Co se týče zkušenosti, velmi záleží na tom, jakým způsobem se Sirdara zbavili. Jestliže ho zabili, dostanou zkušenost uvedenou v Sirdarově popisu – tedy 1000 bodů. Jestliže ho ovšem zajali, mohou dostat více, třeba až dvojnásobek; přesné číslo by pak mělo záviset na tom, co s ním následně udělali. Jestliže ho předali vesničanům k lynčování, nemusíš jim dát ani onen tisíc; jestliže ho předali do rukou spravedlnosti (třeba dovedli do nějakého blízkého města), případně mu dali za vyučenou, dej jim ony dva tisíce. Pokud se Sirdarovi podařilo uprchnout, přiděl jim jen tak 500 bodů za snahu.

Během prohledávání místnosti se mohou dobrodruzi dopátrat některých věcí, které jim předtím unikly. Pokud něco důležitého objeví či vydedukují, přiděl jim za to též zkušenost. Uvědomí-li si, že nikde není sylfa, také jim můžeš připsat nějakou symbolickou částku. Nemyslím si, že by byli schopni přijít na to, že sylfa se musela vzhledem k omezení na počet dnů vrátit do svého živlu, ale kdyby to přece jen zjistili (snad ze Sirdarových poznámek?), neváhej jim také něco připsat.

Další zkušenost by měly postavy dostat za celkové vyřešení záhady – řekněme 500 bodů na hlavu, které je samozřejmě také možné upravit.

Rozdělování zkušenosti je jednou z nejtěžších věcí v dobrodružství. Pokud se ti zdá, že zde uvedený způsob (tj. přidělování za každou dílčí činnost v Sirdarově laboratoři) je příliš složitý, můžeš po skončení konfrontace se Sirdarem přidělit nějakou paušální hodnotu. To sice nebude tak spravedlivé a motivující (pro hráče) jako při použití prvního způsobu, ale to se dá pro začátek překousnout. Je-li to váš případ, možná by stálo za to probrat přidělení zkušeností se všemi hráči – promluvit si o tom, za co zkušenost přidělovat a za co ne.

Závěr dobrodružství

Až se postavy vypořádají se Sirdarem a zkonfiskují jeho vybavení, pravděpodobně zajdou do vesnice sdělit domorodcům, že jejich problém je vyřešen. Budou je o tom ovšem muset nějak přesvědčit – například jim ukázat Sirdarovo doupě, případně přímo jeho. Vesničané se budou postavám chtít nějak revanšovat, a tak mezi sebou vyberou všechny peníze, které mají (94 zl), a budou je chtít dát postavám. Pokud si postavy odmítnou od chudých vesničanů vzít veškeré jejich úspory, přiděl jim za to velké množství zkušenosti (řekněme 250 bodů na hlavu). Obyvatelé také nabídnou dobrodruhům nějaké léčivé bylinky či lektvary, dohromady v hodnotě přibližně 15+1k6 životů. Zde už nevadí, pokud si je postavy ušetří do dalšího dobrodružství – zcela jistě si je zaslouží. Potřebují-li si dobrodruzi doplnit jídlo, mohou ho dostat, kolik jen budou chtít.

Pokud má družina ve svém středu alchymistu a ten požádá vesničany, zdali by si mohl natrhat pár žaludů z posvátného dubu, budou vesničané souhlasit, pokud si jich nevezme moc – řekněme maximálně tak dvacet kousků; ale musejí to samozřejmě dělat za úplňku (což vesničané nevědí).

Nestvůry

Loupežník

Životaschop.:	3
Útočné číslo:	+1 + ruční zbraň
	+1 + střelná zbraň
Obranné číslo:	+1 + zbroj
Odolnost:	12
Velikost:	B
Zranitelnost:	humanoid
Inteligence:	13
Pesvědčení:	zmatené zlo
Poklady:	100
Zkušenost:	200

Loupežníci jsou lidé, kteří se živí nepoctivým způsobem – především loupežemi a krádežemi, občas i přepady poctivých lidí. Navenek přitom mohou působit jako úplně normální občané, kteří se třeba občas v noci vydají „za jistou prácičkou".

V boji používají nejčastěji lehké jednoruční zbraně a štít, pro boj na dálku pak luky. Brnění mají v oblibě kožené, neboť je moc neomezuje v pohybu a netropí tolik hluku jako různé kovové plechovky – inu v jejich řemesle je dosti důležité zůstat utajen. Chystají-li se na krádež, výzbroj přirozeně odloží, neboť by jim jen překážela.

Další vybavení loupežníků čítá především rozličná zlodějská udělátka. Pokladů s sebou nenosí příliš, ale spíše si je schovávají ve svých domovech či skrýších, které bývá nesnadné objevit.

V boji se snaží využívat výhod, které jim poskytuje boj ve skupině – tedy vzájemné krytí, vzájemné upozorňování se na možné nebezpečí a podobně. Nebojují rozhodně až do posledního dechu, neboť obětovat svůj život jen pro to, aby jejich přátelé byli o něco bohatší, většinou nehodlají.

V popisu loupežníků jsem se neomezil pouze na suché konstatování, jakými zbraněmi bojují, ale přidal jsem i informace, které s dobrodružstvím vůbec nesouvisejí – například odkládání výzbroje při loupežích. Dalo by se o nich jistě napsat i více, ale z důvodu místa od toho protentokrát upustím.

Budete-li tvořit vlastní nestvůry, snažte se je popsat co nejpodrobněji a nevyhýbejte se ani informacím, které při hře nebudou moc k užitku. Vyhýbejte se také frázím typu „vypadá stejně jako ta potvora v tom a tom filmu nebo knize" – ne každý nutně musel film vidět nebo knihu číst. Zkontrolujte si také, zda uvedete všechny důležité informace: rozměry, vzhled, vybavení a v neposlední řadě též chování.

Snažte se též nepřebírat úplně přesně práci jiných, známých autorů (například Tolkienovy runy); kromě toho, že to není příliš originální, by se mohlo za jistých okolností při případném vydání jednat o porušení autorských práv.

Sirdar

Rasa:	kudůk
Povolání:	theurg
Úroveň:	6 (35 životů)
Síla:	7/–2
Obratnost:	18/+3
Odolnost:	16/+2
Inteligence:	12/0
Charisma:	9/ –1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	1000
Zkušenost:	1000

O kudůkovi alchymistovi Sirdarovi se dá jistě říci, že je oddaný svému řemeslu. Jeho hlavní snahou je totiž především hromadění magenergie a její využívání – konkrétně především za účelem svého obohacení. Celé dny a noci tedy tráví buď hledáním surové magenergie, nebo přemýšlením o způsobech, jak co nejlevněji přijít k co největšímu množství magenergie. Nutno přiznat, že je v tom docela dobrý – koho jiného by napadly tak originální způsoby vyhnání domorodců od posvátného dubu?

Sirdar bojuje nejraději svou lehkou kuší s útočným démonem +1. Je-li přinucen k boji tváří v tvář, použije obouruční hůl. Pro případ nouze má ještě *sluneční prsten*. Na sobě má šupinové brnění, přes které nosí přehozený plášť s podivnými symboly (alchymista okamžitě pozná, že se používají právě v této disciplíně). Ostatní Sirdarovo vybavení je uvedeno v popisu jeho pracovny.

Při popisu vybavení postav není třeba uvádět všechny podrobnosti. Předpokládá se, že každá postava má nějaké oblečení, boty, opasek, hygienické potřeby a tak dále. Uvést je však nutné všechny rozdíly oproti normálu – například pokud nějaká postava *nemá* boty.

Možnosti pro úpravu a návaznost na dobrodružství

Některé části dobrodružství nejsou rozpracovány do nejmenších podrobností – především se jedná o cestu postav do vesnice a první den pátrání. Dobrodružství je také možná o něco kratší, než jste z Dechu draka zvyklí. Obě tyto vlastnosti jsou úmyslné, neboť to nechává prostor pro vlastní iniciativu Pána jeskyně. Menší délku mají na svědomí také vysvětlující poznámky, které v ostatních dobrodružstvích nenajdete.

Nestvořil-li jsi zatím žádné dobrodružství, můžeš si pro začátek vyzkoušet trochu rozšířit uváděná místa. Zkus se pořádně zamyslet nad tím, co by se mohlo stát v takovém lese, ať už na cestě na jeho okraji nebo při pátrání postav po tom, co se vlastně stalo. Nemohla by třeba družina potkat skupinu druidů? Co by jim asi tak druidové mohli chtít? Nebo by mohli narazit na zraněného muže, který... A co třeba nebezpečné zvíře, které se k družině ovšem chová podezřele přívětivě?

Troufáš-li si trochu více, můžeš první den nechat postavy narazit na nějaké další indicie. Takový alchymista jistě může být zapomnětlivý, a tak mohl při kutí svých piklů něco ztratit nebo zapomenout na místě, kde budou postavy hledat. Napadlo by ho, že by měl za sebou zametat všechny stopy? Možná ano, ale podařilo by se mu to stoprocentně?

Konec dobrodružství je také velmi otevřený, pokud se podaří Sirdarovi uprchnout nebo pokud ho postavy propustí. To ti ponechává možnost navázat na něj nějakým dalším dílem, který už vytvoříš sám. Oproti klasické tvorbě dobrodružství budeš mít úkol usnadněný tím, že nemusíš vymýšlet celou záplatku.

Závěr

Doufám, že se vám toto trochu netradičně pojaté dobrodružství líbilo. Doufám rovněž, že Pánům jeskyně pomůže v jejich vlastní tvorbě a že ostatní si alespoň dobře zahráli.

A úplně nakonec bych ještě rád poděkoval mému kamarádovi Hugovi, že jsem v tomto dobrodružství mohl použít jeho postavu.

Dodatek

Jestliže jste četli dobrodružství pozorně, možná vás zaujala zmínka o tom, že obyvatelé rodné vesnice dobrodruhů se nechtějí moc bavit s obyvateli vesnice ve hvozdu. Možná jste i čekali, že to bude někde v textu vysvětleno. Pravdu ovšem máte jen částečně: uvedu zde totiž jen náznak, respektive jedno z možných vysvětlení.

PJ nemusí vždy vysvětlovat všechny detaily; někdy stačí jen náznak (především v případě, že je velmi nepravděpodobné, že se na onu informaci hráči zeptají). Do všech podrobností ani dobrodružství nebo svět popsat nejde, neboť informací o nich je nekonečně mnoho. V každém případě by ale měl mít PJ alespoň matnou představu, jakým směrem se bude jeho odpověď na případnou otázku hráčů ubírat. O tom jsem už ale mluvil u improvizace, nicméně jsem neuvedl, že improvizovat se dá i v takto rozsáhlých oblastech.

A jak to tedy bylo doopravdy se vztahem lidí z lesa a z vesnice? Jedna možnost je, že kdysi dávno (dříve, než se postavy narodily, tedy před nějakými dvaceti lety) žili všichni lidé v jedné vesnici mimo hvozd. Pak přišla velmi krutá zima a po ní hubené léto – lidé začínali pomalu hladovět. Všichni muži ve vesnici se dohadovali o tom, jak vzniklou situaci řešit. Rozdělili se v podstatě na dva tábory: jedni říkali, že bude lepší setrvat ve vesnici a doufat, že se situace zlepší, druzí zase chtěli odejít někam jinam, kde by nebyla taková nouze o potravu. Každý z táborů měl jakéhosi vedoucího – nejchytřejšího nebo nejsilnějšího muže. Jednoho večera, když v soukromí znovu a znovu probírali všechny argumenty pro a proti oběma řešením, spotřebovali trochu více alkoholu než obvykle – a poté se poprali. Rvačku prohrál zastánce odchodu – a druhý den skutečně se svou částí vesnice odešel do lesa, kde žijí až do dnešní doby. Vzájemnému kontaktu se obě skupiny vyhýbají, i když už se pomalu zapomíná na prvotní příčinu sporu.

Bude-li se družina dostatečně dlouho a dobře vyptávat, může se jí podařit tyto informace zjistit. Zda jsou dva znesváření muži ještě naživu, záleží na tobě: pokud ano, mohla by se družina pokusit dvě strany smířit – a hnedle by se dalo dobrodružství protáhnout. V případě úspěchu by družina získala samozřejmě i velkou zkušenost.

Toto je jedno z možných vysvětlení. Že se vám nelíbí? Že je nepravděpodobné? Že by v případě nedostatku jídla musela skupina odejít mnohem dále než jen do lesa, aby situaci vyřešila? Možná máte pravdu – mé vysvětlení je úmyslně opět nepříliš kompletní. Zkuste na výše uvedené otázky nalézt odpověď, nebo se pokuste vymyslet jiné vysvětlení nesvárů, které by tyto mouchy nemělo!

Válečník – Dargas

Cena:	3000	5000	7000
Životaschop.:	15	22	30
Velikost:	C (1tuna)	D (3 tuny)	D (5 tun)
Síla velké ruky:	22/+5	26/+7	30/+9
Síla malé ruky:	17/+3	22/+5	25/+7
ÚČ velké ruky:	SZ + Sil + dosah + 2		
ÚČ malé ruky:	SZ + Sil + dosah + 1		
Obratnost trupu:	13	9	5
Obrat. velké ruky:	17	15	13
Obrat. malá ruky:	21	19	17
OČ trupu:	Obr + Pancíř + Počet rukou		
OČ rukou:	Obr + OZ + Pancíř		
Zranitelnost:	Humanoid ale A0, G3/2, H0, J2, K3/2, L0, M0, N		
Pohyblivost:	Zvláštní, viz níže		
Odolnost:	22	22	22
Inteligence:	5	4	3
Přesvědčení:	neutrální	neutrální	neutrální
Poklady:	0	0	0
Zkušenosti:	10 000	13 000	16 000
Násobitel:	1	1,5	2

Zbroje:

Název	KZ trupu	KZ rukou	Cena
Lehký pancíř	7	3	900×Násobitel
Střední pancíř	10	4	1300×Násobitel
Těžký pancíř	13	5	2000×Násobitel

Zbraně:

Velké ruce	SZ	OZ	Cena
Velká sekera	3/+ 4×rozdíl	0	200×Násobitel
Kladivo	2/ +5×rozdíl	−1	175×Násobitel
Břity	4/ +3×rozdíl	+1	225×Násobitel
Malé ruce			
Břity	6/ +2×rozdíl	3	120×Násobitel
Čepel	7/ +2×rozdíl	2	100×Násobitel

Další ze série darkerů je opět válečného typu. Tento ovšem není jen tak obyčejný válečník, kterého byste postavili do chodby, aby se vám nějaký zvědavý slídil nedostal k pokladu (nebo do ložnice). S největší pravděpodobností by se tam ani nevešel (pokud vám k ložnici nevede dostatečně široký a prostorný tunel). Jak jste již určitě odhadli, tento darker je velmi velký a také velmi silný. Je stvořen jen pro boj a vzhledem ke své velmi nízké inteligenci je to také to jediné, co zvládne.

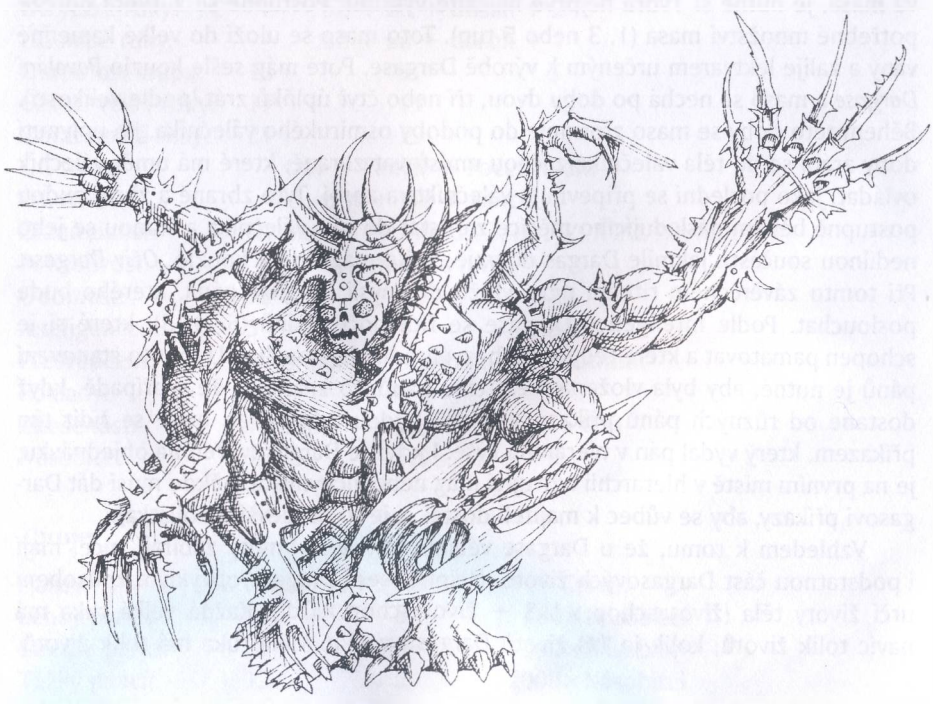
Vzhledem k tomu, že na výrobu tohoto darkera je třeba velké množství Tvorova masa, je nutné si Tvora nejprve náležitě vykrmit. Postupně se z Tvora odřeže potřebné množství masa (1, 3 nebo 5 tun). Toto maso se uloží do velké kamenné vany a zalije lektvarem určeným k výrobě Dargase. Poté mág sešle kouzlo *Povolání Dargase* a maso se nechá po dobu dvou, tří nebo čtyř úplňků zrát (podle velikosti). Během této doby se maso zformuje do podoby osmirukého válečníka. Po uplynutí doby zrání se do těla válečníka začnou umísťovat zbraně, které má umět válečník ovládat. Jako poslední se připevňuje válečníkova zbroj. Tyto zbraně a zbroj budou postupně během následujícího měsíce zarůstat do těla válečníka a stanou se jeho nedílnou součástí. Jakmile Dargas dozraje, sešle mág druhé kouzlo, *Oživ Dargase*. Při tomto závěrečném rituálu musí vložit do mysli Dargase pána, kterého bude poslouchat. Podle inteligence Dargase se řídí počet pánů (5, 4, 3), které si je schopen pamatovat a které tedy bude bezvýhradně poslouchat. U tohoto stanovení pánů je nutné, aby byla vložena hierarchie pánů; to znamená že v případě, když dostane od různých pánů příkazy, které si budou odporovat, bude se řídit tím příkazem, který vydal pán v hierarchii výše. I když je Dargas tvořen na objednávku, je na prvním místě v hierarchii oživující mág nebo alchymista (někdo musí dát Dargasovi příkazy, aby se vůbec k majiteli dostal, a je to především pojistka).

Vzhledem k tomu, že u Dargase velkou část jeho hmoty zabírají ruce, mají i podstatnou část Dargasových životů. Nejprve se u Dargase obvyklým způsobem určí životy těla (životaschop.×1k8 + životaschop.×Odl). Každá velká ruka má navíc tolik životů, kolik je 1/3 životů Dargasova těla. Malá ruka má tolik životů,

kolik je 1/5 životů jeho těla. Celkový počet Dargasových životů je tedy roven asi trojnásobku životů jeho těla.

Na zabití Dargase stačí ubrat životy pouze tělu, pokud se útočí přímo na tělo (útok ze zadu, šípy, blesky, rachejtle, apod.). Při boji s Dargasem tváří v tvář je nutno vzhledem k jeho několikasáhovému dosahu ubrat životy nejprve alespoň velkým pažím (tedy useknout je), až poté lze začít útočit na Dargasovo tělo. Při útoku z dálky se může Dargas pokusit krýt pažemi, nejsou-li zaměstnány kontaktním bojem. Za každou paži, kterou se Dargas kryje, je 10% pravděpodobnost, že střela zasáhne paži.

Dargas je stvořen výhradně k boji, a to kdekoliv a kdykoliv. Podobně jako čert ani Dargas nikdy nespí. Dargasovo použití je značně univerzální. Nejrozšířenější použití je k hlídání úzkých přístupových cest, velkých chodeb (tunelů), místností (hal), předmětů atd. Jeho opravdu velmi kvalitní využití je i v případě velkých bitev a dobývání, ve kterých se tento darker obzvlášť ukáže jako velmi výhodná investice. V bitvě, kde není k dispozici magie, je tohoto válečníka velmi těžké až skoro nemožné zabít. Probíjí se bitevní vřavou téměř nezraněn, a to zejména proto, že díky délce jeho paží se k němu málokdo dostane (a když, tak nikdy ne na dlouho).



Dargas má osm paží a díky tomu i osm útoků za kolo, není ovšem schopen útočit všemi pažemi na jeden cíl. Počet útoků na jeden cíl je ovlivněn zejména velikostí cíle; na cíl o velikosti A nebo B je Dargas schopen útočit čtyřikrát za kolo a na velikost C až šestkrát za kolo. Při útoku na jeden (případně i více) cílů je třeba odlišit, které Dargasovy ruce mohou útočit na daný hex. Na tři hexy nacházející se před Válečníkem je schopen zaútočit čtyřmi velkými končetinami a dvěma malými. Na hexy na svém boku útočí dvěma velkými a jednou malou a na hex za sebou pouze dvěma malými pažemi.Vzhledem k Dargasově ohromné síle je potřebné pro něj upravit i výpočet útočnosti, a to následovně. V tabulce „Zbraně" je u každé z nich uvedeno číslo krát rozdíl. Rozdílem se rozumí základní zranění, tedy rozdíl mezi útočným a obranným číslem. Ten se pak vynásobí číslem pro danou Dargasovu zbraň a výsledek je jeho skutečná útočnost (pro daný útok). Další změnou je to, že při boji proti Dargasovi se nepočítá postavám do obranného čísla kvalita zbroje. Daleko větší význam má obratnost, zbroj není pro Dargase žádnou překážkou. Kvalita zbroje se odečítá až od výsledného zranění. Je zřejmé, že takto fyzicky vybavená obluda dokáže lehce zabít jediným dobře zasazeným úderem.

V nedávné době bylo zkoušeno použití Válečníka jako bitevního „jízdního zvířete". Je možné na Dargasův krk připevnit sedlo a odtud si z bezpečí vychutnat krvavou řež, nebo sem vysadit pyrofora s batohem rachejtlí a získat solidní tank Riziko nechtěného zásahu paží není velké. Ještě je nezbytné upřesnit Válečníkovu pohyblivost. Dargas je vzhledem ke své velikosti dosti pomalý co se chůze týče (nikoliv boje pažemi). Jeho relativně krátké nohy mu neumožňují příliš rychlý pohyb. Nejrychleji se pohybuje nejmenší Dargas, a to 2 míle za hodinu (asi 5 sáhů za kolo), o něco pomalejší je prostřední Dargas, který vyvine rychlost asi 1,5 míle za hodinu (což je přibližně 3,7 sáhů za kolo) a nejpomalejší je největší Dargas, který se pohybuje rychlostí 1 míle za hodinu (asi 2,5 sáhu za kolo).

Následují kouzla a lektvary sloužící k výrobě a oživení Dargase. Při jejich používání a učení platí stejné podmínky jako u předchozích kouzel a lektvarů sloužících ke stejnému účelu.

Povolání Dargase

Magenergie:	88 magů
Dosah:	dotek
Rozsah:	1 bytost
Vyvolání:	1 den
Trvání:	3, 4 nebo 5 úplňků

Oživ Dargase

Magenergie: 100 magů + X
Dosah: 3 sáhy
Rozsah: 1 bytost
Vyvolání: 3 hodiny
Trvání: stále
Pozn.: X je postih nebo bonus za mágovo přesvědčení

zákonně dobré	X = 50 magů
zmateně dobré	X = 30 magů
neutrální	X = 10 magů
zmateně zlé	X = –10 magů
zákonně zlé	X = –20 magů

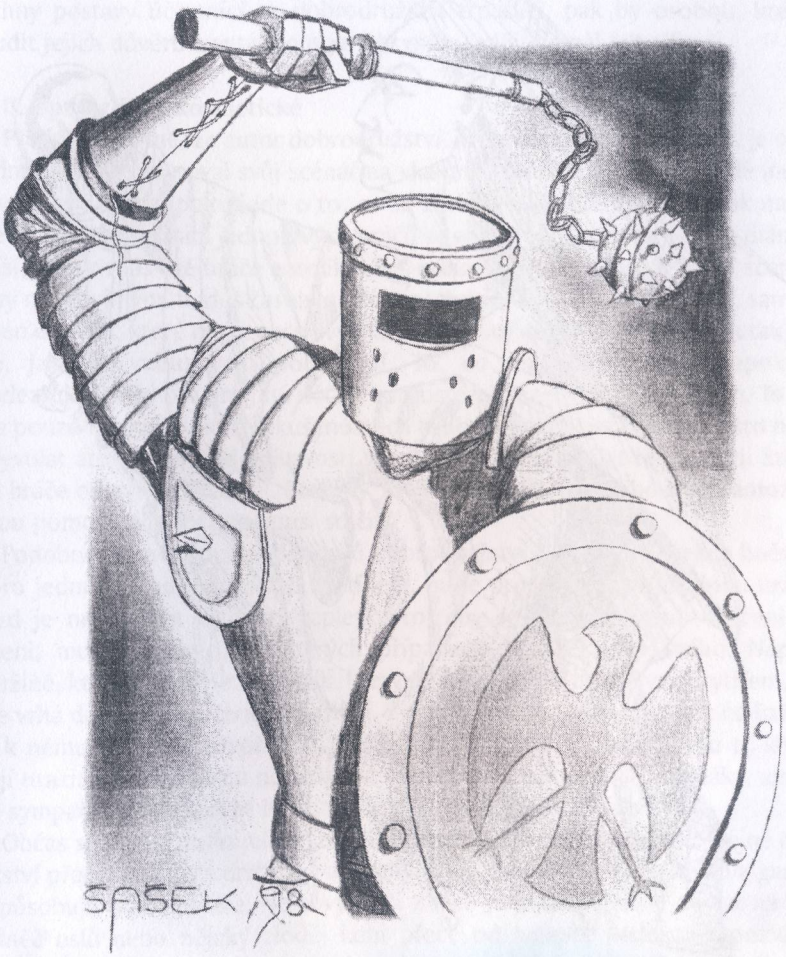
Lektvar na výrobu Dargase

Magenergie: 888 magů
Suroviny: srdce bojovníka na minimálně 8. úrovni
srdce osmi býků
13 litrů krollí krve (dva krollové)
8 vysušených a rozdrcených trupíků
88 litrů vody
Výroba: 8 hodin

Omluva všem čtenářům Dechu draka. Technickým nedopatřením nám v článku o Warlordovi vypadl *Černý lektvar Běsu* a proto ho nyní s omluvou dodatečně předkládáme.

Černý lektvar Běsu

Magenergie: 121 magů
Suroviny: mozek a srdce šermíře na minimálně 9. úrovni
20 litrů Tvorovy krve
rozdrcená černá perla o hmotnosti 0,5 mn
Výroba: 12 hodin



autor: **Zdeněk Šašek**

autor: **Lukáš Hlubek**

Ranou Khru-spár-atd., je prostě nutné změnit druh démona. To samozřejmě uděláme, jenom když je tvor hlavník protivníkem družiny. Pokud bude vystupovat jen v nějaké epizodě, tak má prostě smůlu a jeho bídný život rychle skončí.

V případě cizích postav je například potřeba věnovat pozornost rase. Jsou-li všechny postavy účastnící se dobrodružství trpaslíci, pak by osobou, která má vzbudit jejich důvěru a vytáhnout je z bryndy, raději neměl být elf.

II. Úpravy čistě kosmetické

Předpokládejme, že autor dobrodružství, které máme v úmyslu vést, je osobou solidní, že tedy otestoval svůj scénář na vlastních hráčích. V tom případě můžeme být v zásadě klidní, pokud jde o to, co se zhruba bude dít. Pán hry však musí být stále ve střehu. Chování jednotlivých hráčů se ve stejných situacích často diametrálně liší. Jen ty znáš své hráče natolik, abys odhadl jejich reakce. Vedeš-li scénář napsaný někým jiným, budeš časem muset zasahovat do některých situací, samozřejmě jen do těch, které mají značný význam pro vývoj děje. Například něco tak banálního, jako je vzbuzování podezření. To, co se jedněm zdá znepokojující a podezřelé, může být pro jiné něčím naprosto přirozeným a obyčejným. To záleží jen a pouze na dosavadních zkušenostech hrdinů. Jestliže je však naprosto nezbytné vyvolat atmosféru podezřívavosti, musí to Pán hry udělat metodami, které na jeho hráče opravdu zapůsobí. Postupy, které popíše autor, mohou být samozřejmě velkou pomocí, ale občas nemusí stačit.

Podobné je to s urážkou hledačů dobrodružství a vyvoláním jejich hněvu. To, co pro jednoho bude nevinným žertíkem, bude pro druhého smrtelnou urážkou. Pokud je nezbytnou součástí zápletky to, aby se hrdinové cítili dotčeni nebo uraženi, musí Pán hry v některých případech jednat podle svého. Například v družině, kterou vedu, je bojovník, který nenávidí, když ho nazývají rytířem, ačkoliv se vrhá do boje s mečem a v brnění. Z toho důvodu čeká jistá smrt na každého, kdo k němu chce být zdvořilý a „patřičně" ho tituluje. Naproti tomu ti, kteří ho chtějí urazit a obrací se na něj jako na obyčejného námezdního žoldáka, získávají jeho sympatie. Když vedete hru, musíte na takové nuance pamatovat.

Občas se jako zásadní ukazuje otázka společenského postavení. Stejné dobrodružství přece lze hrát s družinou urozených hrdinů i s bandou žebráků a gaunerů. To způsobuje různé potíže. Nejobvyklejší z nich je otázka „jak se dostat na hrad". Poháněč oslů nebo nějaký zloděj koní přece od knížete nedostane pozvání na hostinu. Pokud vybraný scénář vyžaduje návštěvu hrdinů na hradě a v družině není nikdo dostatečně urozený, musí se Pán hry postarat o alternativní postup k dosažení knížecích komnat. Může je tam třeba propašovat některý z dvořanů, který jim zaplatí, aby dali za vyučenou jednomu z knížecích přisluhovačů. Případně mohou dobrodruzi najít v lese tajnou chodbu, která je přivede přímo do skrytého vchodu v trůnním sále.

Dobrý Pán hry musí brát v úvahu požadavky svých hráčů. Jeho satisfakce v zásadě závisí na tom, jak se budou bavit jiní účastníci. Musí tedy vyhovět některým očekáváním svých hráčů. Pokud je ve scénáři množství dlouhých popisů, na které nemá jeho družina právě moc chuti, musí je zkrátit na minimum. A naopak. Pokud je popis okolí příliš ubohý vzhledem k požadavkům hráčů, je třeba přidat a popsat dodatečné prvky. Hráči také mají své oblíbené množství soubojů v jednom dobrodružství. Nesmí jich být ani moc, ani málo. Pán hry na to musí pamatovat a patřičně vyvážit jejich počet.

Ještě pár slov o pokladech a bodech zkušenosti. Vypadá to, že autoři dobrodružství věnují těmto věcem nejmenší pozornost. Pokud jde o zlato a kouzelné předměty, je to docela jednoduché. Pán hry, který dovolí hráčům získat příliš malé nebo příliš velké množství těchto skvostů, neudělá žádnou chybu za předpokladu, že v dalším dobrodružství bude postupovat opačně. Tak to má být. Raději si ani nepředstavujte situaci, kdy hrdinové v každé další výpravě vždycky získají deset tisíc zlatých a dvě kouzelné válečné sekery. O něco složitější je přidělování bodů zkušenosti. Dokonce i tehdy, když se autor scénáře na konci rozepíše, kolik zkušenosti přiznat za jednotlivé činy. Nemůže přece tušit, co se semele v jeho dobrodružství vedeném jiným Pánem hry. Hráčům patří body i za nečekané jednání. Pán hry se však musí rozhodnout, jestli byly navíc provedené akce opravdu nezbytné, a hlavně jestli za ně náleží hráčům nějaké ocenění navíc. Pokud hrajete podle cizího scénáře, je nejlepší přiznat body zkušenosti den či dva po skončení dobrodružství. Není kam spěchat. Bude lepší (a možná i spravedlivější), když si Pán hry všechno důkladně promyslí.

III. Pryč s kosmetikou

Drahý Pane hry, pokud v cizím dobrodružství, které hodláš vést, uděláš během příprav změny zahrnující víc než 50% textu, pak:

1. Dej si dvě hodinky pauzu, znovu si přečti původní verzi scénáře a pokus se zhodnotit, jestli ho opravdu nemůžeš použít bez větších změn.

2. Pokud bod 1 zklame, napiš si vlastní scénář na základě původního dobrodružství (Na to máš plné právo).

3. Pokud zklame i bod 2, vyhoď scénář do koše a pozvi své hráče na „chlazené nápoje přímo ze sudu".

4. A jestli ti nepomůže ani bod 3, zapiš se do kursu pro začínající Pány hry.

A to je všechno.

překlad Hana Vlčinská
ilustrace Bohuslav Pučan

Z domova

Kadorgedon '99

20.–22. srpna 1999
Zbořený Kostelec nad Černými lesy

Sirael, starobylá mocnost číhající v šeru jiného světa, touží svlažit své hrdlo krví lidí ze Světa pod Sluncem. Slunce však nenávidí. Její vojáci dostanou za úkol zahalit svět do temnot.

V kopcích severního Cormalenu zavládlo poněkud deštivé léto. Znenadání se tu objevil arcimág Thomas přezdívaný Šámot. Jeho přítomnost věští konec idyly. Za pár dnů bude muset hrabě Morwin svolat zemskou hotovost.

Jaká strana bude triumfovat? To se rozhodne na Kadorgedonu '99. Zveme Vás na odvěký souboj magie a síly!

Letošní, již druhý ročník Kadorgedonu bude velice propracovaná akce, která osloví mnohé příznivce fantasy. Příběh, který je prohlouben zajímavou mytologií, v níž vystupují elementálové, arcimág Šámot, tajemná Sirael a mnoho jiných zajímavých postav, zaručí spokojenost a nadšení mnohých účastníků. Hra se uskuteční ve Zbořeném Kostelci nad Černými lesy u Týnce nad Sázavou asi 11 km od Benešova u Prahy. Na jejím pořádání se již v této době podílí klub HaFan s hlavními organizátory Jaroslavem Šilhavým a Tomášem Kohoutem.

Seznam povolání armády Cormalenů: Voják, Berserk, Kouzelník, Hraničář
Seznam povolání armády Démonů: Erkon, Démos, Kabal, Artan
Postavy, které prokáží účast na minulém ročníku, budou moci postoupit na další úroveň.

Kontakt: Pavel Adame, Vlašimská 1795, 256 01 Benešov, telefon: 0301/21696
Informační linka: 0603/778999, 0603/835924
e-mail: Truth@post.cz

Eodix LARP

13.–23. července 1999

Země byla po dlouhou dobu neustále pleněna a drancována. Nasákla krví nemála vojáků, ale i rolníků a jejich rodin. Nepřítel byl silný a také zákeřný. Již to vypadalo, že nebohé vévodství bude srovnáno se zemí. Obráncům pomohla jen víra a odhodlání. Všechen lid věděl, že před válečnými kmeny utéci nelze, ani vyjednávání s těmito lupiči a padouchy nepřipadalo v úvahu, a tak nezbývalo, než se postavit na odpor a bojovat o svou půdu ze všech sil. Vévoda tohoto kraje byl skutečný vojevůdce a spolu s vojskem, jež mu naprosto důvěřovalo, zvítězil a poslední zbytky nepřátelského vojska se rozutekly. Ale na jak dlouho? Zbytky banditů se toulají krajem, lid se hádá o kořist získanou od nájezdníků a k tomu všemu ještě válka vzbudila v kraji všemožné zlo, které jen čekalo na podobnou příležitost. Hospodářství je v úpadku, lupiči ničí úrodu a přepadávají, kraj už dávno není bezpečný. Nadešel čas nejistoty, čas, kdy veškeré naděje jsou vkládány do rukou nejstatečnějších... Čas, kdy se rodí hrdinové.

Před rokem jsme pořádali první Eodix LARP. Jelikož nedopadl zas tak špatně, rozhodli jsme se letos uspořádat druhý ročník „Dračího doupěte na živo". Ty z vás, kteří jste byli na prvním ročníku, nejspíše opět uvidíme, a ti, kteří nepřijeli, mají nejvyšší čas to napravit, neboť my vám nenabízíme bitvu několika armád na motivy DrD, ale skutečný příběh se spoustou dobrodružství, jejichž řešení spočívá na vás. Naši organizátoři vás nebudou všude vodit, záleží pouze na vás, čeho chcete dosáhnout a jestli vy budete ti dobří či zlí. Oproti minulému roku se můžete těšit především na více postav, nový systém kouzel, propracovaná a přitom jednoduchá pravidla a 10 dní nepřetržité hry.

Že nemáte čas na tak dlouho? Nevadí, do příběhu se můžete zapojit, stejně jako s ním můžete seknout, kdy budete chtít.

A nyní už velmi prakticky:

- Letošní lokalita se nachází západně od města Lovosice, cca 4 km od nejvyšší hory Českého středohoří Milešovky také směrem na západ.
- Vstupné činí 30 Kč (hrací mince + registrace).
- Spánek bude ve vyhrazených prostorech ve vlastních stanech. Organizátoři zajistí několik dobrých celt či podobného krytiva v případě deště jako krizovou možnost. Spacáky samozřejmě s sebou.
- Počítá se odhadem s maximálním počtem 50 hráčů.

Skupiny i jednotlivci se hlaste nebo dotazujte v dostatečném čase před akcí na adrese kudůčího alchymisty: **Petr Danihlík, Žalhostice 91, 411 01.** Pro lepší přehlednost uveďte na obálku heslo „EODIX".

Velectění hrdinové!

Magií uzavřené brány dimenzí byly otevřeny starobylou rasou Salmaralů, které nestačí vlastní svět a touží zasít sémě svého rodu do všech okolních. Tomuto útoku je třeba čelit, neb je nejstraślivějším a nejnebezpečnějším ze všech. Nepřítel totiž neútočí vojenskou silou, ale používá magické lsti. Pokud se Salmaralům podaří ovládnout naše světy a vstoupit i do prastaré svatyně Gedorah, je osud všech zpečetěn. Jen síla, odvaha, vytrvalost a další ctnosti velkých hrdinů dokáží odrazit tento skrytý útok krutých a podlých nepřátel. Svoláváme vás k boji, kde uplatníte jak své zbraně, tak svou chytrou mysl. Vždyť i vaši bohové jsou bezradní, neboť přístup do svatyně Gedorah, kde odpočívá poslední naděje – zbraň, která Salmaraly zastaví – mají pouze smrtelníci...

A tak...

Staří bohové svolávají hrdiny – válečníky, kouzelníky, hraničáře a všechny další – aby zachránili Vesmír před nástupem temnoty! Pakliže se cítíš dostatečně schopný a tvůj strach ti do dovolí, určitě nesmíš chybět na 2. ročníku turnaje v Dračím doupěti, jenž nese název

DUCHÁČKOVY KOBKY
STRÁŽCI SVATYNĚ GEDORAH

Opět je tu náš herní systém, který umožňuje, abyste se dobrodružství účastnili se svojí vlastní postavou, se kterou jste zvyklí hrát – ať je již na jakékoliv úrovni! O příběhu se dozvíte více v některém z těchto časopisů: Ducháček, Excalibur a Dech draka. Důležité organizační detaily vám však můžeme prozradit již nyní.

Turnaj se koná na škole v Tupolevově 525, Praha 9 – Letňany, a to o víkendu 25.–26. 9. 1999 (jelikož datum a místo uvádíme s takovým předstihem, vyhrazujeme si právo na změnu, kterou vám samozřejmě včas oznámíme). Nejen absolutní vítěz získá cenu, ale i většina ze zúčastněných neodejde s prázdnou. Také, stejně jako loni, si startovným hradíte nárok na občerstvení. Důležitá je první cena, o které lze zatím prozradit pouze to, že se jedná o chladnou zbraň, hojně využívanou ve fantasy a oblíbenou pro svou průraznost. Co to asi bude?

Po celý turnaj se hraje podle pravidel Dračího doupěte verze 1.5.

Jako prvotní informace je důležité startovné. To se dělí do tří skupin:

100,– . . . . . pro účastníky 1. ročníku

120,– . . . . . pro ostatní, kteří zaplatí do 30. 8. 1999

150,– . . . . . pro platbu po 30. 8. 1999 a na místě

Způsoby úhrady jsou také tři. Peníze můžete poslat na adresu redakce: **Ducháček, Tupolevova 516, Praha 9 – Letňany, 199 00** nebo zaplatit až na místě.

Částku také můžete zaslat na BÚ č. 3676852-098/0800, variabilní symbol je vaše rodné číslo a konstantní symbol je 0308. Kopii potvrzení o zaplacení nám zašlete spolu s přihláškou, která musí obsahovat vaše nacionále (rodné číslo, adresa apod.) a hlavně veškeré údaje (nejlépe kopii celého Osobního deníku) o vaší postavě. V ceně je malé občerstvení, startovní materiály a (konečně snad již také) promítání českého fantasy filmu Legenda princů z Mortiany 2: Staré proroctví.

To by bylo v této chvíli asi vše. Sledujte průběžně další informace; těšíme se na shledání s vámi, stejně jako s hrdiny, kteří absolvovali minulý ročník. Letos to díky naprosto novým originálním prvkům ve hře bude stát opravdu za to!!!

Za organizátory

Pavel Žďárek

Dračinec '99

Nad Lorxií se pomalu začínají stahovat mračna zla a mezi všemi královstvími vypukla válka; ta však musí ustat. Všechna království se musí spojit a uzavřít portál zla, přes který proudí do Lorxie velké množství nestvůr a démonů, a to vše se jim musí podařit do šesti dnů. Králové se totiž dozvěděli, že přesně za 144 hodin projde portálem Pán Démonů a hned za ním jeho elitní jednotky draků, které Lorxii srovnají se zemí.

Jsi elf, barbar, trpaslík nebo člověk? Přihlas se na hru Dračinec '99 a pomoz svému králi (královně) získat magický artefakt pro uzavření portálu zla, aby Pán Démonů a jeho draci nestihli projít a nezničili nádhernou zemi zvanou Lorxie, kde v dobách před objevením portálu žili vedle sebe elfové a barbaři, lidé a trpaslíci a všichni v míru. Celá hra se bude konat kousek od obce Nouzov u Unhoště, cca. 25 km od Prahy směrem na Kladno v termínu 1.–7. 8. 1999.

Bližší informace na adresách:

Petr Drak Míka, Na Petřinách 62, Praha 6, 162 00

Michal Jirák, Dlouhá 39, Praha 1, 110 00

POZOR! DŮLEŽITÉ!

V minulém čísle nám nedopatřením vypadla tato klíčová informace:

Místem konání Parconu je Kulturní dům Kopřivnice (spojený s muzeeem TATRA) na ulici Obránců míru.

Všem potenciálním účastníkům se omlouváme.

SFK AVALON Chotěboř připravuje na poslední srpnový víkend (27.–29. 8. 1999)

Avalcon Speciál

opět v KD Junior v Chotěboři. Dvě programové linie + Star Trek con + video + turnaje v DrD, MTG, atd. Podrobnosti budou průběžně doplňovány na www.sci-fi.cz, amber.zine.cz.

Hlavní téma conu: Konec světa – přednášky, video, diskuse.

V programu dále: E. Kocourek – další pokračování Sex ve SF/F/H, F. Vrbenská – Rudý meč, černá magie – aneb Funkce kouzel v legendách, Slovanská historie, Paralelní světy, Astronovinky, Zákulisí kosmonautiky, Zkoušky na Neviditelné univerzitě, vyhlášení soutěží – například Ježíšku, já chci plamenomet, křest nové knihy nakladatelství Netopejr, beseda se spisovateli, tombola, párty, ...

Dále jsou pozváni: Ondřej Neff, Jan Kantůrek, Jaroslav Mostecký, Vlado Ríša, Egon Čierny, Zdeněk Rampas, Pavel Toufar, Jan Vaněk jr., ...

PŘIHLÁŠKA AVALCON SPECIÁL 1999

Jméno: Příjmení: Rodné číslo:

Adresa s PSČ:

Telefon: e-mail:

Ubytování S kým přednostně:

Internát – Obchodní Akademie, Hotel U zámku, sprchy a WC na chodbách, 100,- Kč za osobu a noc. 200 míst.

27. 8. ☐ 28. 8. ☐

Hala – Sportovní hala, vlastní spacák, karimatka a přezůvky, ubytování je v ceně vstupného! 200 míst.

27. 8. ☐ 28. 8. ☐

Stravování: v restauraci Svačinka

Ve 27.8. 40,– ☐ Sn 28.8. 20,– ☐ Ob 28.8. 50,– ☐ Ve 28.8. 40,– ☐ Sn 29.8. 20,– ☐

Vstupné :	do 13. 8.	po 13. 8. a na místě
muži a mladíci	200,– ☐	250,– ☐
ženy a dívky	150,– ☐	200,– ☐

V ceně vstupného je zahrnuto: ubytování ve Sportovní hale, vstupné na všechny akce conu, startovné na turnajích, materiály (Zbraně Avalonu, placka, program, časopisy). Prezence a ubytování od 14 hodin 27. 8., video a program od 16 hodin, oficiální zahájení ve 20 hodin, ukončení 29. 8. ve 12 hodin. Turnaje – sobota v 10 hodin.

Pro výši vstupného platí datum kompletní platby. Variabilní symbol = rodné číslo.

Kontakt: Ladislav Pátek, Žitná 1461, 583 01 Chotěboř

tel. 0453 / 32 73, e-mail tov@autogen.cz

Účet: Václav Pravda, Chotěboř 65, 572836-524/0600, AGB Chotěboř

Recenze

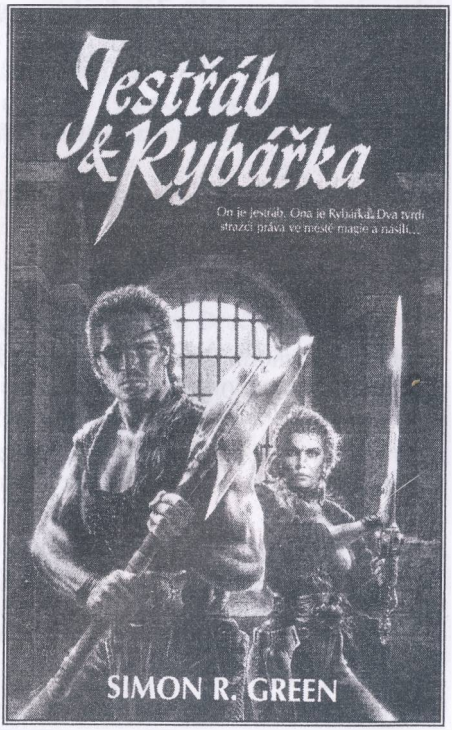
Fantasy detektivka

Fantasy coby detektivka? Proč ne. Jak by měla vypadat? Smíchal bych Jessicu Fletcherovou a Akta X, říznul bych to zaklínačským Sapkowským. Čert by v tom byl, aby to nevyšlo!

Simon R. Green to zkusil. Neznal sice Akta X (ani nemohl – před devíti lety, kdy psal knihu, o níž bude za okamžik řeč, nebyli ještě Mulder ani Smoking Man na světě), pravděpodobně neslyšel o Sapkowském. Snad jen tu hroznou babu s padesáti tisíci neteřemi a jednou vraždou týdně na krku viděl v televizi. A přece se mu to povedlo: Jeho kniha *Jestřáb & Rybářka* je klasická detektivka s klasickou zápletkou v poněkud neklasickém, tedy fantaskním kožichu.

Simon R. Green vsadil na kartu, která ve své době ještě nebyla tak úplně trumfová: Stvořil si dvojici chránící zákon, dvojici tvořenou mužem a ženou. (Žena jako rovnocenný partner v boji a příběhu – dobré!) Nazval je kapitánem Jestřábem a kapitánkou Rybářkou, určil jim roli vyšetřovatelů městské stráže temného města Havenu, prolezlého lumpy, magií a zplozenci pekel, a nahodil k podání.

Míček přeletěl síť rychle, tvrdě a přesně. V mírně přitemnělé předehře nechá Green Jestřába a Rybářku sejmout ohnilého upíra



(pikantní detail mrtvé dívky napíchlé ve skříni na řeznický hák by zasloužil zfilmovat) a hned poté – vyšetřování. A jak jsem napsal: dokonale klasické. V dobrém smyslu slova.

Čaroděj Huben pořádá ve svém starém kamenném domě (Psycho? Norman chybí...)

párty smetánky. Ústřední postavou je nadějný městský politik William Blackstone, reformista s mnoha nepřáteli. Hlavním motivem je jeho smrt. Jestřáb a Rybářka byli přizváni coby jeho ochranka. Neuchránili ho sice, ale o to usilovněji začnou vyšetřovat. Čaroděj Huben uzavírá svůj dům kouzlem, aby nikdo neopustil místo činu. Mezi přítomnými je vrah... Kdo je to? Blackstoneova manželka? Či její milenec a Blackstoneův partner Bowman? Slavný hrdina Adam Lovec? Osobní Blackstoneova čarodějka Vizuela? Urozený a nafrněný lord Hightower? Každý je podezřelý. Každý by měl patrně svůj motiv.

Jedna noc, jeden dům, malá skupinka lidí, jedna vražda... Jestřáb a Rybářka pátrají po vrahovi – když tu náhle začnou umírat další lidé...

Green efektně rozehrává hru s figurami, jejichž skutečná úloha ve hře se ukazuje až časem. Onen klasický detektivní příběh dochucuje šmakem fantasy, zdravě potemnělou příchutí magie. Hodně prostoru věnuje charakteristice postav, což je nejen důležité kvůli samotné zápletce, ale také jej to vyzdvihuje nad šedý průměr standardních fantasy šablon, předem nalajnovaných a čtenáři tvrdošíjně očekávaných typů. Výsledkem je atmosférou přesvědčivá story, která nepadá na logických dírách ani na tuhosti epigonských snah mnoha Greenových spisovatelských kolegů. Green mi trochu připomněl už zmíněného Sapkowského – Greenův text sice trochu postrádá pořádnou dávku té svižné ironie, která je vlastní Geraltovu taťkovi, ale to nakonec dohání právě tím, že „píše detektivku".

Poměrně kvalitní překlad (haleluja!) a jen málo zásadnějších typografických chyb (co tak můžu jako amatér soudit... vlastně – párkrát chybí uvozovky, ale snad nic víc...) neshazují knížku ani po jiných stránkách, než jsou ty autorské. Příjemné překvapení za příjemným překvapením. Asi půjdu na panáka.

Polaris slibuje vydání dalších příběhů Jestřába a Rybářky. Tato kniha je tedy jakýmsi „pilotním dílem" seriálu. Myslím, že Polaris rozhodně neprodělá. Je to dobré čtení. Přesný servis. Výborně jsem se bavil – a navíc se mi už dlouho nestalo, abych celou knížku vysál ze jeden jediný den (a vprostřed zkouškového je fakt dost důvodů četbu přerušovat...).

Neumřela nám fantasy, jen chvílemi spí!

Simon R. Green: Jestřáb & Rybářka. Přel. Pavel Musiol, Obálka Luis Royo. Frenštát p. R., Polaris, 1999. 211 s. 119 Kč.

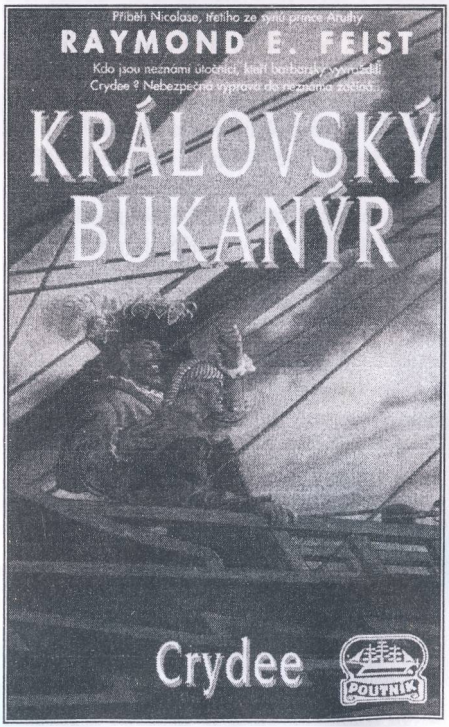
Jakub Macek

Královský bukanýr

Knihy, především dobrodružné romány, sci-fi, thrillery či fantasy, mohou být různé. Jsou příběhy nabité dějem, od kterých se nedokážeme odpoutat ani na chvíli, jsou příběhy, které sice dějem příliš neoplývají, ale i u nich máme chuť vraždit, když nás někdo kvůli nějaké hlouposti vyruší. Jsou ovšem příběhy, v nichž se děj odvíjí rychle až překotně, které však na nás jaksi příliš nezapůsobí, a jsou dokonce i příběhy, u nichž postrádáme jak děj, tak především, a to velice brzy, i jakoukoliv chuť onen výtvor dále číst. Tou poslední kategorií se zabývat nemusíme, doufejme, že i čtenáři se s ní moc často do styku nedostanou. Z těch prvních tří skupin však se ale vynořuje otázka, jak je možné, že u žánrů, které se logicky opírají především o rafinovanou zápletku, košatý děj a překotný spád, není dějovost oním zásadním a prvořadým kritériem kvality. Proč tomu tak je, si není těžké domyslet – literatura je stále ještě literaturou, uměním, v němž jsou zkratka, náznak a nápad trumfem, který neomylně přebíjí kilometry řádků planých popisů.

Děj první části *Královského bukanýra* by se dal shrnout do tří nepříliš složitých vět: nejmladší syn prince Aruthy Nicholas je otcem poslán ke strýci Martinovi do Crydee, aby se tam trošku otrkal a dospěl. Během jednoho krátkého loveckého výletu vévody Martina, jeho syna Marcuse a Nicholase je Crydee přepadeno, zcela vydrancováno a Martinova dcera je s mnoha dalšími mladými lidmi odvlečena někam do otroctví. Nicholas, Marcus a další se vydávají na lodi admirála Amose Traska stíhat zločince a zachránit unesené. Asi budete souhlasit, že na více než 300 stranách, kterých bylo k vylíčení událostí zapotřebí, čtenáři vcelku nehrozí, že by se utopil v nepřehledném ději.

Stejná charakteristika se dá vztáhnout i na druhý díl příběhu o Královském bukanýrovi princi Nicholasovi. Loď pronásledovatelů ztroskotá u neznámého kontinentu Novindus a většina posádky zahyne. Těm, kdo katastrofu přečkali, se podařilo dorazit do Města na Hadí řece, kde se jim podaří objevit zajatce z Crydee. Zjistí, že hadí kněží je používají jako vzor pro uměle vytvořené bytosti, které mají po celém světě rozšířit nevyléčitelnou nemoc. Zajatci jsou zachráněni a lodě kněží s rozsévači nemocí jsou za pomoci starého známého Puga zničeny. I zde si zhruba vystačíme s pouhými čtyřmi větami; na rozdíl např. od Ságy o Impériu volí autor vysloveně lineární, v žádném případě však prostoduchou fabulaci. Zároveň vás však se vší vážností ujišťuji, že vás ani na jedné jediné stránce nebude trápit nuda, že se nebudete cítit autorem podceněni nebo odbyti a že se vám nebude chtít jít do postele. Raymond E. Feist je totiž Pan vypravěč.



Královský bukanýr je dalším volným pokračováním osudů hrdinů, které známe z autorových dřívějších děl. Ze *Ságy Trhlinové války* si pamatujeme prince Aruthu, jeho ženu Anitu, vévodu Martina, mága Puga i admirála Amose Traska. V *Královské krvi* se prvně letmo seznamujeme s Aruthovým synem Nicholasem a poněkud podrobněji s „antikouzelníkem" Nakorem a statečným bojovníkem Ghulou Budé, kteří opět vyrážejí pomoci Aruthovu rodu v jeho boji se zlem. Zlo tentokrát neztělesňují jednotliví zločinci, kteří dokáží znepříjemnit život lidem ve svém okolí, ale hrozí mnohem vážnější nebezpečí, vycházející od hadích kněží. Ti, jak si snad ještě vzpomenete ze *Ságy Trhlinové války*, usilují o zničení celé lidské civilizace a vrácení světa do rukou bývalých vládců světů Valheru. Boj hrdinů tohoto příběhu – ač rozvíjen mnohem nenápadněji a civilněji než v Sáze Trhlinové války, je opět bojem o přežití lidstva.

Feist zvolna, s vytříbenou rafinovaností dodává obrazu svých hrdinů neustále další

rozměry a barvy, propracovává jej do stále větší plastičnosti. Prostředí není tentokrát věnována stoprocentní pozornost, Feist se koncentruje především na prokreslení svých lidských hrdinů v co nejširší paletě od tragických barev vévody Martina až po pestřejší, komické odstíny admirála Traska nebo Nakora. Bez ohledu na pozadí, před nímž se příběh odehrává, je pro Feista důležitý především obraz člověka, jeho boj o překonání fyzického omezení, o právo na život a štěstí, o svou důstojnost a především lidskost. Ne lidskost ve smyslu omlouvání chyb, ale lidskost ve smyslu humanity. A o poselství humanity je tato kniha.

P.S. Jednu věc ovšem pochopit neumím – proč se hlavní hrdina v knize jmenuje Nicholas a na obálce jen Nicolas? Rád si nechám poradit.

Raymond E. Feist – Královský bukanýr (Crydee, Novindus). Přel. Robert Čapek. Obálka Don Maitz. Praha, United Fans a.s. 1998. 315 s. 179 Kč; 297 s. 179 Kč.

Zdeněk Sladovník

Tkáč iluzí

Hrdinou knihy je magický adept Kamínek, který má nadání pro tvorbu přeludů – je Tkáčem iluzí. Za talent se ale platí a proto je Kamínek na úkor své moci hluchoněmý. Jeho učitel, mág jménem Plavý, tvrdí, že Kamínkovo nadání je neuvěřitelné, nemůže se však rozvinout k dokonalosti. Kamínek totiž tvoří iluze sice úžasné, ale beze zvuků. Ze svého nedostatku je nešťastný až do doby, kdy potká Mrakožrouta – mladého bílého draka. Mrakožrout, místo aby Kamínka, jak je obvyklé, sežral, si ho oblíbí a stane se jeho průvodcem. Dokonce mu propůjčí svůj sluch. Kamínkovy iluze jsou nyní dokonalé a on stojí před možností vstoupit do Kruhu mágů a dokonce i snad před šancí získat blankytně modré tetování Mistra mága. Podaří se Kamínkovi stát se plnoprávným mágem? Nebo navždy zmizí kdesi v džungli Dračích ostrovů, kam se vydal, aby se setkal i s dalšími draky?

Příběh sám není jen ve stylu meč a magie jako ostatní fantasy. Autorka vytvořila postavy s natolik věrohodnými charaktery, že čtenáře okamžitě nutí vytvářet si na ně vlastní názor; postupem času je pak nucen ho mnohdy i změnit, tak jako ve skutečném životě. Tyto postavy se pak v průběhu děje dostávají do mnoha reálných situací. V podstatě si můžeme představit, že do podobných problémů bychom se mohli dostat sami. Tím nemyslím zrovna problémy typu: „Kterak zvládnout nedospělého draka?“, ale

například to, jak se vyrovnat se svou odlišností od ostatních lidí. Tato kniha tedy není jen k pouhému přečtení (i když děj má takový spád, že ji zhltnete jedním dechem), ale je dobré se občas i zamyslet.

Poutavý příběh postiženého chlapce s neuvěřitelným nadáním je tak podle mého názoru jedním z nejlepších děl polské fantasy, a to na úrovni Andrzeje Szapkowského. Ke kvalitě knihy přispívá i velmi dobrý překlad Pavla Weigela. Tkáči iluzí bych vytkla snad jedině obálku, která vzbuzuje spíše dojem alchymistického středověkého rukopisu. Draka si představuji jinak. Všem skalním fandům fantasy literatury však mohu knihu vřele doporučit.

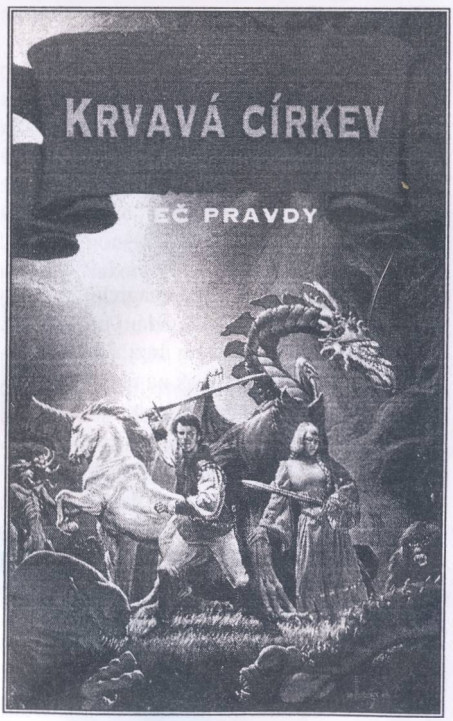
Ewa Białołecka: Tkáč iluzí. Přel. Pavel Weigel. Obálka Lenka Žampová. Olomouc, Netopejr 1999. 340 s. 149 Kč.

Angel

Krvavá církev

Krvavá církev je již třetím dílem fantasy ságy *Meč pravdy* a vychází ve dvou svazcích nazvaných *Inkvizitor* a *Pekelná bible*. I v tomto pokračování se setkáme s hledačem pravdy Richardem, matkou zpovědnicí Kahlan, čarodějem prvního řádu Zeddem, čarodějkou Addie, sestrou světla Vernou a všemi dalšími hrdiny předchozích dvou dílů. Jejich svět je již potřetí existenčně ohrožen a našim hrdinům nezbývá, než se jej opět pokusit úspěšně zachránit. Hrozbu nyní představuje Snový cestovatel, který má schopnost proniknout ve spánku do mysli lidí a dokáže je tak ovládat. Autor tedy opět postupně rozehrává spoustu paralelních zápletek a dobrodružství, které se nakonec zdárně sejdou v samotném závěru, kde je hrozba po dlouhém boji odvrácena a pořádek nastolen. Konec je však novým začátkem a zcela jasně připravuje půdu pro další pokračování série.

Ačkoliv hlavní zápletka není příliš originální, je děj naplněn množstvím malých neotřelých nápadů a zvratů, které čtenáře příjemně překvapí a potěší. Je to například rtuťovitá brána pro cestování z Hradu čarodějů do Starého světa, královna mriswithů, ochrana před Snovým cestovatelem pomocí magie závazku k rodu Rahlů, vysvětlení původu mriswithů a garů, kamenný ohař a spousta dalších. Dočkáme se také prozrazení dalšího (tentokráte již třetího) čarodějova pravidla. V těchto nápadech tkví největší klad Krvavé církve a děj má díky nim spád a čitelnost. Goodkind se i v tomto díle nevyhnul obojkům Rada'Han, které omezují nositelovy magické schopnosti a mohou způsobovat bolest, čímž se stávají oblíbeným zotročo-



vacím prostředkem, a nezapomněl ani na různé sexuální úchylky a zvrhlosti záporných postav, které ale už tak nerozpitvává. Také se průběžně snaží nenásilnou formou zrekapitulovat děj, který *Krvavé církvi* předcházel, což ocení čtenáři, kterým se dostává série do rukou až tímto dílem. Naopak, ze své zkušenosti mohu říct, že čtenáře čtoucí *Meč pravdy* od začátku to může rušit. Možná by bylo lepší umístit rekapitulaci předchozích dílů na obálku nebo jako předmluvu.

Překlad *Krvavé církve* je kapitola sama pro sebe. Změna překladatele se podepsala nejen na kvalitě překladu, který oproti minulým dílům dosti utrpěl a značně získal na chybovosti (dokonce jsem našel místo, kde se dvakrát opakuje odstavec), ale zejména v rozdílném překladu základních výrazů a názvů. Z „matky zpovědnice" se nám stala „matka vyznavačka", „talent" se nyní označuje jako „dar", z „aditivní" magie se stala „obnovovací" a podobně.

Celkový dojem z knihy je rozpačitý. I když je *Krvavá církev* poměrně kvalitní, sráží čitelnost překlad. Ale pokud se vám předchozí díly série líbily, mohu i tento doporučit.

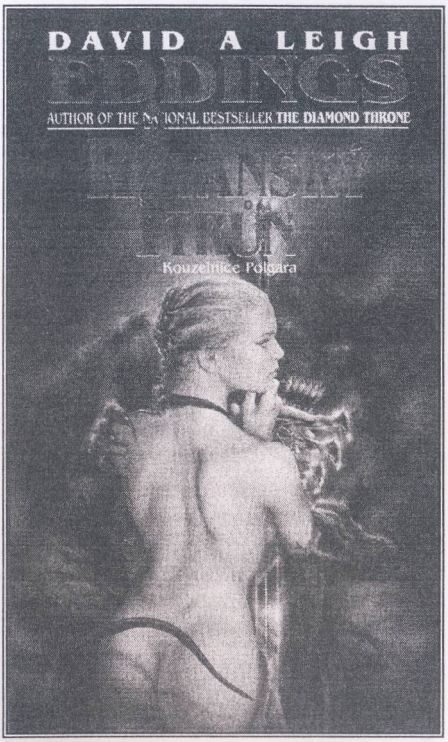
Terry Goodkind: Krvavá církev (Inkvizitor, Pekelná bible). Přel. Václav Čuba. Obálka Hescox, Luis Royo. Praha, Classic 1999. 405 s. 185 Kč., 400 s. 185 Kč.

Miroslav Krupa

Polgara

Vítejte doma vy všichni, kdož jste s chutí přečetli vše, co už u nás vyšlo o domovském světě čaroděje Belgarata a jeho přátel i nepřátel. V klidu se posaďte, udělejte si pohodlí a čtěte.

O čem to je? Pár střípků ze života Polgary. Představte si, že jste zbláznění do



české historie. Přečetli jste si vše o Přemyslu Otakaru II., Karlu IV., Zikmundovi Lišce ryšavé, atd... No, popravdě, ještě zbývá pár roků, o kterých nevíte nic, ale ty zřejmě nebyly nijak dějinotvorné. Víte tedy vše podstatné. A tu najednou se vám dostane do ruky knížka probírající pubertální spory Kazi a Libuše, popisující kámoše z dětství krále železného a zlatého... No, trochu přeháním. Samozřejmě i zde se dějí věci důležité pro svět. Ostatně, všechno, co je důležité pro Polgaru, je důležité pro svět. Polgara je zkrátka významná, ať dělá cokoliv. Jen tu prostě neprobíhají šílené a rozhodující bitvy o magické artefakty a podobné akce.

Velmi dobře napsaný román strhuje spíše atmosférou intimních detailů o někom, kdo nás zajímá, než popisem dějinných

zvratů. Koneckonců, o většině událostí v podstatě víme předem, jak dopadnou – ona nám Polgara všechno přežila, na Rivanském trůnu je patřičný muž a vůbec. Přesto (a právě proto) tenhle díl ságy stojí za přečtení. Můžete si to hezky užít.

A mohli byste si užít i víc, kdyby bylo nakladatelství Classic nechalo provést takové korektury, které by skutečně odstranily chyby, jichž je tam požehnaně. Ty z vás, kdo máte představu o pravopisu a stavbě věty, mohou totiž některé pasáže opravdu rozplakat nebo rozesmát – to podle povahy.

David a Leigh Eddings: Rivanský trůn – Kouzelnice Polgara. Přel. Martin Tkaczyk. Obálka Luis Royo. Praha, Classic 1999. 446 s. 185 Kč.

Hana Vlčinská

Skryté město

Přišel další Conan. Další svazek dobrodružství svalnatého Cimmeřana, opět z produkce nakladatelství Poutník. Po předchozí zkušenosti s Conanem z pera Jardy Mosteckého (recenze v minulém čísle Dechu draka), jsem se rozhodl, že si jej přečtu. Ó, já hlupák! Po *Vrahovi králů* by se zážitek ze *Skrytého města* dal stručně popsat jako velmi, velmi studená sprcha.

Conan utíká z Věže slona a je přelstěn zlodějem, který je podstatně lepší než on. Protože je však uvědomělý mladý muž, který chápe mezery ve svém vzdělání, nechá se oním zlodějem najmout coby učedník, aby se v jednom z nejstarších řemesel zdokonalil. Poté, co je téměř dopaden členy Cechu zlodějů, kterým se nelíbí skutečnost, že jim někdo leze do zelí, nechá se najmout do pravidelné armády. Ani tam samozřejmě jen bezmyšlenkovitě neposlouchá rozkazy, protože jeho poslání je, abych tak řekl, vyšší...

Což o to, děj zase není tak nejhorší (i když také žádná sláva – ostatně, co chcete stále vymýšlet, vždyť Conan toho prožil už tolik, že se to snad za jeden lidský život nedá ani stihnout. Proto na vás působí dojmem neorganického slepence, na což už jsme si v Conanových příbězích bohužel museli zvyknout), ale co mě na celé knize popouzelo nejvíc, je jazyk.

Abych to vzal zkrátka: kniha je prošpikována obrovskou spoustou téměř nesrozumitelných vazeb, kterým porozumíte až po třetím přečtení, nechybí ani přehršel slovakismů a největší příšerností, kterou mohl autor spáchat, byl pokus o humor v pratchettovském stylu. Jeden příklad za

všechny: „Modročerný vous měl rozježený, jako kdyby měl pod jestřábím vousem rozzuřenou kočku. Jeho modravé černé vlasy vypadaly jako křoví, kterým proběhl rozběsněný medvěd." (str. 19) Slovní vazby přesvědčivě ilustrují snad nejrozšířenější chybu začínajících autorů: psaní stylem špatných překladů z angličtiny. Smutné však je, že autor, skrývající se za pseudonym Richard D. Evans, žádným začátečníkem není. Například hned na straně 7.: „Prudce ho zamrzelo...", nebo na str. 10. „Její ostří (rozumí se dýky), vrhalo měsíční pablesky." Podle mého názoru by se mělo jednat spíš o pablesky měsíčního světla. Takových příkladů je v knize víc a jen jejich uvedení by vydalo minimálně na celou stránku v Knihomorně časopisu Ikarie. Mám však takové tušení, že se tam asi nikdy nic takového neobjeví...

Dalším důvodem, proč mě ona kniha tolik odpuzuje, je skutečnost, že autor snad své veledílo po sobě ani nečetl. Jak jinak si lze vysvětlit příšerné faktografické chyby typu: „... i přes slabé mihotavé světlo několika loučí zapíchnutých v železných koších..." (str. 28) a překlepy jako: „Zato plukovník byl oběen..." (str. 164) Proboha, vždyť do železného koše se dá něco maximálně vsunout! Stylistické neobratnosti ve stavbě vět pak činí knihu téměř nečitelnou. „Conan po úniku z Věže slona se stává..." A to je, prosím, na obálce! Drobné chyby v čárkách v souvětích naprosto pomíjím, neboť musím přiznat, že ani já je neovládám natolik, abych je mohl někomu vytýkat.

Shrnuto a podtrženo: od knih s Conanem jsem nikdy neočekával nějaká hlubokomyslná veledíla. Jedná se o odpočinkovou, řemeslnou literaturu, která slouží k pobavení a ukrácení volné chvíle. I takové knihy mají své opodstatnění, ovšem měly by respektovat alespoň základní logická a jazyková pravidla. Bohužel, u této knihy to v podstatě téměř vůbec neplatí. Doporučit ji mohu jen jediné skupině potenciálních kupců: sběratelům. Ale pokud si ji do své sbírky náhodou koupíte, nečtěte ji!

Richard D. Evans: Conan a skryté město. Obálka J. Maxon. Praha, Klub Julese Vernea, Malá knižní řada Poutník č. 2, 1999. 188 s. 139 Kč.

Martin Heneš

Nekromant se probouzí

Další, již šestadvacátý Fighting Fantasy gamebook nás opět zavádí do Alansie, tentokrát ohrožované zmrtvýchvstalým nekromantem Razaakem. Před sto lety byl zahuben svým vlastním prokletým mečem, nyní však hledači pokladů otevřeli jeho hrobku, aniž by tušili, jakou hrůzu vypustí na svět.

Úkol je tedy jasný – najít onen prokletý meč a znovu jím Razaaka zabít. Kromě toho je však třeba po cestě posbírat spoustu informací a magických předmětů, bez nichž nejenže nelze čelit Razaakově moci, ale dokonce ani proniknout do jeho krypty. Vlastní hra se tím ale natolik komplikuje, že je téměř nemožné uspět hned napoprvé – stačí jediné chybné rozhodnutí a cesta k vítězství je navždy zatarasena. Osobně bych uvítal možnost alternativních řešení aspoň v některých situacích.

Depresivní atmosféru blížící se Razaakovy hrůzovlády doplňují i působivé ilustrace, jako příjemné odlehčení pak působí dialogy se společníky, zejména trpaslíkem Borrim. Při opakovaném hraní se tak člověk aspoň trochu pobaví.

Ian Livingstone: Černokněžníkova krypta. Přel. Martin Kučera. Obálka Gary Mayes. Plzeň, Perseus 1999. 80 Kč.

-mk-

Battletech

Rádce warriora

Jiřina „Aquila“ Vorlová

Poraďte nám, jak znázornit na mapě natáčení trupu ve fázi Reakce, když figurky OBRů nejsou otáčecí v pase. Natočení celé figurky OBRa by bylo matoucí.

Natočení trupu se velmi snadno znázorní tak, že se celá figurka posune tak, aby nepatrně vyčnívala ze svého hexu směrem, kterým OBR natočil trup. Sama figurka zůstává orientována původním směrem, takže je jasné, ke které straně hexu je OBR postaven čelem.

Jak je to s vodou a používáním zdvižných trysek? Je možné skákat s OBRem z vody hloubky 1?

Nelze používat ty zdvižné trysky, které jsou pod vodou. OBR stojící v hloubce 1 má potopeny trysky na nohou, ke skoku z vody lze proto použít pouze trysky na bocích a trupu, čímž se adekvátně sníží BP skoku. Měj na paměti, že OBR v hloubky 1 vlastně stojí o úroveň níž, než je hladina.

OBR ve vodě hloubky 1 má dvojnásobnou účinnost maximálně čtyř chladičů (na nohou). Platí toto omezení i pro OBRa, který ve vodě leží?

OBR ležící ve vodě je celý ponořen, proto pro něj platí stejné podmínky chlazení jako pro robota stojícího v hloubce 2. U takového OBRa může mít dvojnásobný účinek až šest chladičů.

Pokud se ve fázi Přehřívání přehoupne teplota přes dvě hodnoty nějakého postihu nebo hodu (ať už odstavení reaktoru, výbuch munice nebo snížení BP), pochopitelně se hází proti větší z nich. Zajímalo by mě, zda je to tak i naopak. Tedy pokud poklesne teplota přes dvě hranice, háže se proti té větší z nich nebo se vůbec nehází?

Ve fázi Přehřívání se určuje, jaká je momentální teplota OBRa, a určují se všechny postihy, které platí pro tuto teplotu a nižší (a je-li těch postihů či hodů stejného typu na měřítku teploty několik, bere se ten nejhorší). Nezávisí tedy vůbec na tom, zda příslušné teploty OBR dosáhl tím, že se v daném kole přehřál (teplota stoupla) nebo se naopak ochladil (teplota klesla). Tak je tomu v případě postihů k pohybu a k palbě (a zranění warriora v případě zničení podpůrného systému kritickým zásahem).

V případě odstavení reaktoru a možnosti výbuchu munice je situace trochu jiná. Zde se háže pouze při dosažení či překročení příslušné teploty zdola, tj. pouze pokud OBR této teploty dosáhl přehřátím. Pokud se warriorovi nepodaří nahodit reaktor, háže se v dalším kole znovu, a to proti aktuální hodnotě. To znamená, že jestliže teplota díky nečinnosti OBRa klesla a snížila se pod vyšší kritickou hodnotu, háže si na nižší kritickou hodnotu.

Například teplota OBRa stoupne ve 4. kole z 16 na 20 stupňů. OBR bude mít v pátém kole –4 body k pohybu a +3 postih k palbě. To ovšem za předpokladu, že hráč hodil 6 a více na odstavení reaktoru a OBR přežil případný výbuch munice nebo k němu nedošlo (hod 4 a více). V tomto (pátém) kole warrior nechá OBRa vychladit na 12 stupňů, a tak OBR bude mít v šestém postih –3 k pohybu a +2 k palbě. Na odstavení ani výbuch munice si nyní neháže. Na konci šestého kola však teplota stoupne opět na 20 stupňů. Hráč sice hodil 4 a více na výbuch munice, ale nedokázal odvrátit odstavení reaktoru. V sedmém kole tedy OBR nemůže dělat vůbec nic, jen funkční chladiče odvádějí teplo, a teplota tak klesne na 14. Na konci 7. kola musí na odstavení reaktoru hodit 4 a více (kdyby teplota neklesla pod 18, musel by se znovu pokoušet o hod 6 a více, kdyby naopak teplota klesla pod 14, reaktor by naskočil automaticky), a pokud se mu to podaří, bude mít OBR v osmém kole postih +2 k palbě a –2 k pohybu a na další odstavení či výbuch munice si bude házet až v případě, že teplota stoupne na 18 (nebo klesne pod 14 a znovu stoupne na 14 a více), respektive 19 stupňů.

Můj OBR (Rifleman) dostal na začátku hry dva kritické zásahy reaktoru. To znamená, že počet jeho chladičů klesl na 0. Tím pádem se přehříval i pohybem. Může se takový OBR vůbec ještě ochladit?

Především zásah reaktoru neznamená zničení chladičů, ale poškození samotného reaktoru, který nyní, je-li v chodu, produkuje více tepla. Jakmile dojde k odstavení reaktoru, nevyvíjí tento žádné teplo (i když je poškozen). Chladiče normálně

fungují (nejsou-li zasaženy kritickým zásahem, Rifleman má jen jeden chladič na kritické pozici), takže tímto způsobem se OBR může ochladit, než se zase warriorovi podaří reaktor nahodit.

V pravidlech se píše, že BP skoku může být maximálně rovno BP chůze. Co když je OBR v boji poškozen, takže se mu sníží BP chůze? Sníží se adekvátně BP skuku, i když trysky zůstaly nepoškozeny?

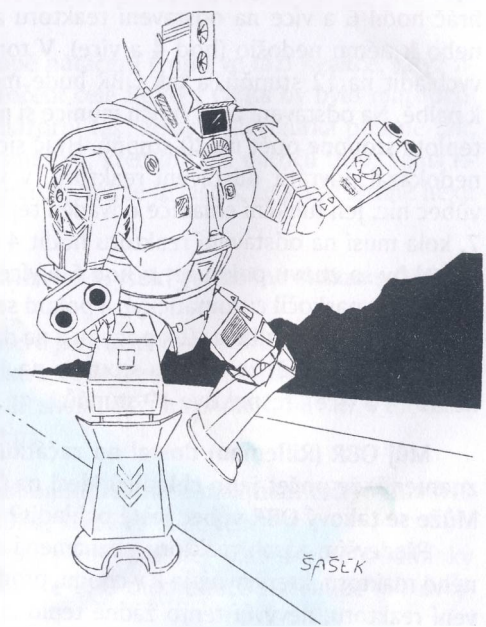
Maximum BP skoku podle BP chůze je technickým parametrem pro konstrukci OBRů a je třeba s tímto omezením počítat pouze při vytváření vlastních robotů. Pokud se OBRu během provozu sníží BP chůze, ať již z jakéhokoliv důvodu, na jeho délce skoku se to nijak neprojeví. Snížení BP chůze má vliv pouze na BP běhu.

K natočení trupu OBRa dochází ve fázi Reakce. Pak proběhne střelba, přehřívání... V dalším kole ve fázi Pohyb má OBR trup stále natočený nebo se po fázi Palba zbraní narovná dopředu?

Natáčení trupu má vliv pouze na posunutí palebných polí. Pro určování místa zásahu i pro pohyb v následujícím kole se bere původní OBRova orientace. Měj též na paměti, že OBR se natáčí v pase, čili posun palebných polí se netýká zbraní umístěných na nohou.

Mám hodně stará pravidla BattleTechu a není tam napsané, jak mám v konstrukci OBRa určit běh.

Ale to vůbec nesouvisí s tím, jak stará pravidla máš, je to napsané ve třetí i čtvrté edici. BP běhu = BP chůze x 1,5, zaokrouhleno nahoru. Takže má li OBR například 5 BP chůze, má 8 BP běhu.



Mám dotaz ohledně linie výhledu. Mějme dva hexy vedle sebe, jeden má úroveň 2 a ten druhý úroveň 0. Řekněme, že na každém z těchto hexů stojí OBR, tyto OBRy stojí čelem k sobě a jeví maximální tendenci toho druhého rozstřílet. Teď vyvstává otázka, zda se vůbec mohou vidět. Viz pravidla o výhledu, týkající se toho, když hex sousedící s hexem vyhlížejícího má výšku alespoň o 2 úrovně vyšší (což by pro

protivníka, stojícího na libovolném hexu dál v daném směru, mělo smysl). Naproti tomu je zde další pravidlo, které tvrdí, že OBRy stojící vedle sebe na sebe mají vždy výhled. Tedy pokud by na sebe viděly, mohly by na sebe i střílet, a to oba dva, a nikoli jen ten nahoře, jak by se mohlo na první pohled zdát. Takže by mne zajímalo, kde je pravda.

Stačí se podívat na vysvětlující obrázek k linii výhledu. OBR C vidí OBRa B (a naopak, to už tam sice psáno není, ale je to pravda). OBRy na sousedních hexech na sebe vidí vždy a neplati pro ně jiná omezující pravidla (výška, voda). Nevím, jestli se do toho v pozdějších rozšířeních nějak nepromítnou stavby, ale klasický terén linii výhledu na sousední hex nijak nepřekáží.

Proč není možné zkonstruovat OBRy těžší než 100 tun?

Protože to pravidla nedovolují. Uvědom si, že BattleTech je jen hra, kterou navíc ani nevytvořil Altar, jen přeložil. Položil sis někdy otázku, proč se v našem světě nevyskytují vosy velikosti kondora?

Co to u OBRa znamená zahlcení infračidel a jaký má na OBRa vliv požár okolního lesa?

Kde jsi o tom našel zmínku v pravidlech ve 3. nebo 4. edici BattleTechu? Mám obavu, že stejně jako já nikde. Takže podle stávajících pravidel nemá průchod požárem na OBRa žádný vliv. Určitě jsi o tom četl v nějakém románu. Uvědom si, že beletrie nejsou pravidla hry. Podle dalších modulů sice OBR získává nějaké teplo při průchodu požárem, ale v žádných pravidlech není popsán vliv na infračidla. Pravidla pro vznik a šíření požárů a jejich vliv na OBRy jsou dlouhá a vymykají se rozsahu této rubriky.

Ve fázi Útok palbou jsem se trefil Marabuovi do nohy, přičemž jsem mu zničil kyčel. Následně ve fázi Fyzický útok chtěl warrior tohoto OBRa útočit kopem. Může útočit za této situace kopem nebo nemůže? A jestliže může, jaký má postih při útoku?

V pravidlech (BT4) je jasně psáno, že útočník při kopnutí musí mít funkční obě kyčle. Poškození se vyhodnocuje po každé fázi (čili před začátkem další), takže ten Marabu má smůlu.

Dotazy s warriorskými problémy posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do herního manuálu. Dotazy můžete posílat též e-mailem na adresu aquila@altar.cz.

Wastelands

Michal Srba

V polovině dubna tohoto roku se na českém herním trhu objevila nová sběratelská karetní hra v českém jazyce, kterou bych vám velmi rád představil. Začneme pozitivním jménem „Wastelands", které vyplývá z příběhu celé hry.

Prosperujícímu světu Ghalla vládla šestice bohů: Fairlight, hrabivý bůh peněz a magie, Elenios, paní krásy, lásky a nepředvídatelného větru, Tharr, pán bitev a bůh země, Raia, dobrý bůh práva a spravedlnosti, Sheran, matka přírody a Leah, bůh podsvětí, se kterým se všichni setkáme, neboť je to on, kdo nás bude soudit v poslední den. Všichni z nich byli původně smrtelníky, ale do pantheonu vstoupili již dávno, před mnoha eony v časech od té doby dávno zapomenutých. Dlouho zapomenutých lidmi, až

na jednoho: ambiciózního mocichtivého arcimága Dornodona. Ten bohům záviděl jejich nesmrtelnost a pomocí strašlivých rituálů a extrémně ničivých sil se mu podařilo ji získat. Tyto síly se mu však vymkly z kontroly a z většiny planety vytvořili pustinu – Wastelands.

Když vezmete do rukou tuto sběratelskou karetní hru, stáváte se jedním z hrdinných dobrodruhů Ghally. Přijímáte výzvu na souboj od jiného z dobrodruhů, který také používá karty jako své zbraně. Jak už to bývá u karetních her obvyklé, můžete kromě různých osobností a potvor vyvolat také artefakty, očarování či ostatní kouzla, která fungují jenom určitou dobu.

Systém hry se ve Wastelands značně liší od ostatních karetních her. Asi největším rozdílem je získávání kouzelných bodů. V Magic: The Gathering potřebujete země, ve Star Wars musíte kontrolovat sektory a v Doomtrooperu musíte meditovat. Ve Wastelands nemáte nic takového zapotřebí, neboť kouzelné body získáváte automaticky a mohou se vám kumulovat. Samozřejmě existují omezení, v úvodních kolech získáváte bodů málo a až od pátého kola stabilně pět kouzelných bodů za kolo. Za kouzelnými body poté můžete vyvolat skoro jakoukoliv kartu. Díky tomuto systému nemůže nikdy dojít k problémům s kouzelnými body, jako je tomu např. u Magicu. Vždy máte stejné šance jako soupeř, záleží pouze na vás, jak své body využijete.

Další zajímavostí je tzv. obranný bonus. V každém vašem kole získávají všichni bojovníci soupeře bonus k jejich útoku a obraně. V praxi to hru prodlužuje. Neskončíte tedy okamžitě po pár kolech, ale opravdu si zahrajete.

Ve Wastelands můžete hrát za sedm různých stran nebo jejich kombinace. Samozřejmě mluvím o bozích. Každý hráč si může zvolit jednoho ač čtyři bohy, které bude následovat (jejichž karty použije ve svém balíčku). Toto omezení je zde samozřejmě proto, že každý bůh je zaměřen na něco jiného a využívat nejlepší vlastnosti každého z nich by bylo o ničem. Takto si musíte vybrat, zda si svůj balíček postavíte hlavně k obraně (Raia), zaměřený na útočnou magii (Dornodon), zaměřený na silné bojovníky (Tharr, Leah) či na překvapivé magické triky (Fairlight, Elenios) atd. Zdálo by se, že hrát kombinaci čtyř barev je nejvýhodnější, ale jsou karty, které posilují jednotlivé barvy, jsou-li hrány samostatně.

Cíl hry je jednoduchý. Každý hráč má imaginárních dvacet životů a úkolem každého hráče je ty protivníkovy jakýmkoliv způsobem srazit na nulu.

Celkem jsou Wastelands pomalejší než většina ostatních sběratelských karetních her, ale již ze základní sadou můžete vytvořit obrovskou škálu hracích balíčků. Můžete se zaměřit na velké bojovníky, které chráníte dalšími kartami, můžete vyvolat obrovské množství malých potvor, které udolají soupeře svým počtem, či dát dohromady kombinaci karet, která jej nadobro vyřadí. Nejuniverzálnějšími balíčky jsou však ty, které jsou připraveny na všechny alternativy. Obsahují bojovníky i jejich zabíjení, očarování i jejich ničení, stavby, předměty atd.

Nechme však systému a zaměřme se na další oblast. Ilustrace a technická úprava karet. Přestože jsou Wastelands velmi dobrou hrou, jsou ilustrace její velkou slabinou. V celé sadě se najde pár pěkných obrázků, většina je jich však průměrných či dokonce podprůměrných. Grafický design jednotlivých karet je pěkný, jednotliví bohové mají rozdílná pozadí a použití různých barev. Kvalita papíru je však nižší, než je u známých sběratelských karetních her obvyklé. Papír se skládá ze dvou vrstev (na místo obvyklých tří), díky čemuž se snadněji láme či jinak poškodí. V této chvíli již mám informace o ilustracích z první rozšiřující sady Charadinův návrat. Dokonce jsem viděl většinu obrázků a musím říci, že si autoři nedostatek v ilustracích uvědomili a jejich kvalita se značně zlepšila

Pokud srovnáte cenu Wastelands a ostatních karetních her, zjistíte, že Wastelands jsou téměř o třetinu levnější, což může být pro spoustu hráčů také pozitivní výchylka jazýčku na vahách.

Od poloviny dubna, kdy se Wastelands objevily na našem trhu, se hra stala velmi oblíbenou. Měsíčně probíhá deset turnajů na území celé České republiky a rozjíždí se systém celorepublikového hodnocení hráčů..

Wastelands je jediná sběratelská karetní hra v českém jazyce s výborným herním systémem, slabší kvalitou karet, velmi slušnou cenou a turnajovou podporou.

Moudrá sova

Může upír zranit jiného upíra nebo nemrtvého?

Na podobné dotazy jsem už odpovídala ve starších ročnících Zlatého draka, kde jsem se zmiňovala, za jaké zbraně jsou z hlediska zranitelnosti považovány některé zvláštní útoky a útoky některých typů nestvůr. Útoky nemrtvých, stejně jako jiných magických bytostí, pocházející z jejich přirozených zbraní (pařátů, drápů, zubů) lze považovat za kouzelnou zbraň. Má-li taková bytost nějaký zvláštní přídavný útok (např. upíjení úrovně nebo síly), považuje se tento útok za kouzlo, převážně fyzické (zranitelnost L), v některých případech psychické (M). Pak záleží už jen na zranitelnosti protivníka, zda je zranitelný kouzelnou zbraní nebo kouzlem. Pokud ovšem taková nestvůra útočí zbraní, kterou ji někdo vybavil, pak se samozřejmě zranitelnost bere podle této zbraně (obyčejná, stříbrná, kouzelná). Ještě poznámku k drakům – nejsou to magičtí tvorové, to znamená, že jejich zuby a drápy se považují za obyčejnou zbraň a jejich dech je třeba zařadit do příslušné kategorie podle účinku (např. G pro žhavý nebo mrazivý dech, H pro omamný plyn nebo žíravou kyselinu, B pro mechanické působení dechu vodního draka).

Může démon astrálních sfér používat přírodní magenergii a sesílat hraničářská kouzla?

V žádném případě.

Může se kouzelník pomocí kouzla *metamorfóza II* proměnit na draka, mouchu či medůzu? Může se proměnit na hraničáře a sesílat hraničářská kouzla? Když se kouzelník promění v člověka, který mluví cizím jazykem, může po proměně mluvit také tímto jazykem a rozumět mu?

Kouzelník se může proměnit v jakéhokoliv živého tvora, jen je třeba brát v úvahu omezení změny třídy velikosti. Kouzelník ovládá všechny zvláštní schopnosti nestvůry. To znamená, že může sesílat i hraničářská kouzla – ale nejprve musí patřičnou magenergii nameditovat, neboť proměna se netýká magických záležitostí. I kdyby nestvůra, v níž se kouzelník proměnil, obvykle disponovala

magenergii, kouzelnými předměty a podobně, kouzelník nic z toho mít nebude. Promění-li se kouzelník v tvora, který mluví, dokáže mluvit jeho hlasem, což však neznamená, že bude jeho jazyku rozumět. To platí i pro případné ostatní jazyky, kterými by nestvůra mluvila a rozuměla jim, neboť ovládání cizích jazyků není žádnou zvláštní schopností, ale obecnou dovedností.

U vymýšlení kouzel je v PPE-Postavy v Průvodci hrou psáno, že pravděpodobnost úspěšného vymyšlení se zvyšuje o 3% za každé kouzlo, které čaroděj z daného oboru již zná. V Příručce PJ je psáno, že pravděpodobnost se zvyšuje o 5% za každé kouzlo ze stejného směru. Jak tomu mám rozumět?

V PPE je to dost nesrozumitelně napsané. Chápej to tak, že pokud kouzelník ovládá kouzlo, které patří nejen do stejného oboru, ale i směru, má na úspěšné vymyšlení bonus 5% místo 3%. K určování oboru a směru: Například kouzlo *cizí jazyk* je z oboru časoprostorové magie, směr přesun prostorem v nulovém čase.

Jak se zachová postava, která je pod vlivem *hypnózy*, a někdo cizí, kdo o tom nemá ani potuchy, na ni zaútočí? Bude jednat podle pudu sebezáchovy, když zrovna není nablízku ten, kdo na ni kouzlo seslal a řekl by jí, aby se bránila?

Postavě pod vlivem *hypnózy* se přikazuje to, co má dělat a co by normálně zřejmě neudělala. Obvykle se každý brání, když je na něj veden útok. Takže i postava pod vlivem *hypnózy* se patrně bude bránit. Ledaže by jí hypnotizér přikázal, aby se nebránila. PJ by ale musel zvážit, zda se v tomto případě nejedná o sebevražedný příkaz. (Pro lehce obrněného hobita, který čelí barbarově útoku bastardem, to jistě sebevražedný příkaz bude, zatímco kroll v brnění, do něhož buší skřet holými pěstmi, se takovému útoku může jen smát.)

Jaké nestvůry jsou zahrnuty pod pojem *magičtí tvorové*?

Jsou to takové nestvůry, které mají v Bestiáři u svého jména uvedeno $^{+}$. Magické nestvůry z PPZ najdeš vyjmenované v Příručce pro PJ PPP v odstavci Mentální souboj s magickými nestvůrami. Tam také najdeš objasnění, jaké nestvůry lze za magické považovat. Patří sem samozřejmě všechny bytosti stvořené theurgem pomocí astrálních sfér a všichni tvorové vyvolaní kouzlem, tedy i kouzelníkovi přátelé, drozd-posel a podobně.

Co se stane, když postavu, kterou má podrobenu mág, posedne nějaký démon? Přenese se posedlost i na mága samotného, protože jeho vědomí sídlí i v podrobené postavě?

Ne, démon posedlosti působí jen na tu část vědomí, která je v podrobené postavě. Já být na místě toho mága, rychle takovou posedlou podrobenou postavu zlikviduju. Démon pak bude nucen vrátit se zpět, odkud přišel.

V boji ve vzdálenosti 50 sáhů od sebe jsou dva soupeři – lučištník a válečník s mečem. Válečník běží proti lučištníkovi a ten do něj střílí. Otázkou je, kolikrát stihne vystřelit. Podle pravidel pro boj asi tak dvanáctkrát, podle pravidel pro pohyb stěží jednou. Což, jak sami uznáte, je faktor, jenž má na výsledek souboje podstatný vliv. Sám bych se přikloníl blíže k druhé variantě (tak 2 až 3 výstřely), ale zkoušejte to vysvětlit hráči hrající postavu lučištníka. A to je ještě poměrně přehledná a jednoduchá situace, v praxi určitě nastane hodší.

Já bych to řešila tak, že ve vzdálenosti alespoň 5 sáhů od nepřátel (tj. ve vzdálenosti, kdy se podle pravidel již postava může pokusit uprchnout z boje) platí pravidla pro pohyb, v menší vzdálenosti pro boj. Tedy za předpokladu, že jeden bojuje a druhý se k němu chce co nejrychleji dostat nebo se naopak vzdálit.

Pokud se zloděj *schová do stínu*, rozezná ho trpaslík infraviděním, kroll ultrasluchem a hobit čichem?

Zvláštní schopnost zloděje *schování se do stínu* znamená spíš nenápadné ukrytí se, uniknutí pozornosti. Stejně jako by zloděje bylo možné spatřit normálním zrakem, kdyby někdo začal pozorně prohledávat místo, kde se zloděj ukrývá, je možné ho detekovat trpasličím infraviděním, krollím ultrasluchem a hobitím čichem.

Řekla bych, že záleží na konkrétní situaci. Pokud se trpaslík a kroll orientují zrakem, což na normálních okolností činí, asi je nenapadne hledat něco pomocí svých zvláštních smyslů. Pokud by se zloděj schovával v situaci, kdy by tyto rasy používaly spíš infravidění nebo ultrasluch (velké šero až úplná tma), měl by proti nim zloděj pravděpodobně nějaký postih (asi 20%) na úspěch při schovávání se. Je třeba si uvědomit, že zloděj se při *schovávání se do stínu* snaží schovat před jakýmkoliv způsobem pátrání, tedy i před infraviděním a ultrasluchem.

U hobitího čichu je situace trochu jiná. Hobit cítí přítomnost živého tvora jakýmsi šestým smyslem. Stejně jako vycítí neviditelnou postavu, vycítí schovaného zloděje. Ovšem neví, kde se cítěný tvor nachází, pozná jen přibližnou velikost. A cítí-li větší množství tvorů, je více než pravděpodobné, že si neuvědomí, že vidí o jednoho tvora míň než cítí.

Platí věta „PJ má vždycky pravdu" i v případě, že se PJ snaží namluvit hráčům podobné nesmysly, jako že voda, která má teplotu –10 °C, nezmrzne?

Pán jeskyně má vždy pravdu ve věcech, které se týkají postav při hře – situací, ve kterých se postavy mohou octnout, následků jejich činů, světa, v němž DrD hrajete, událostí, které se v něm přihodí a podobně. Pokud bude Pán jeskyně tvrdit, že podle současně platných Pravidel českého pravopisu se *měkký* píše s jedním *k*, pak samozřejmě pravdu nemá. Ovšem tvrdí-li, že voda, která má –10 °C, nezmrzne, nemám důvod mu nevěřit. Nanejvýš se ho tak zeptám na vnější tlak, čistotu a případné příměsi té vody nebo jiné zvláštní okolnosti. Ani v našem světě totiž uve-

dený zdánlivý nesmysl nesmyslem být nemusí. Dotyčný PJ mohl číst jistou verneovku a nechal se jí inspirovat.

Při hře má PJ pravdu. Zamezí se tím různým neplodným hádkám. Po skončení hry se mohou hráči s PJ dohadovat a ten jim může (ale nemusí, pokud usoudí, že by příslušná znalost negativně ovlivnila hru) podat vysvětlení. Přece jen on o celé věci ví nejvíc, i skryté pozadí, o němž hráči nemají ani tušení. Nakonec se může ukázat, že dotyčná kapalina třeba vodou ani nebyla, byla pod vlivem kouzla, nebo to ve skutečnosti byl led s *iluzí* nezmrzlé vody.

Nejste-li se svým PJ spokojeni, dohodněte se s ním, co se vám na jeho vedení nelíbí. Třeba uzná svou chybu, třeba vysvětlí on vám, že se mýlíte. Každopádně nic nebrání nespokojeným hráčům v tom, aby si zvolili jiného PJ.

Může kouzelník zkrátit trvání kouzla? (například psychického nebo fyzického – *svaž*)

Kouzla, na která je potřeba se průběžně soustřeďovat, jsou automaticky přerušena, jakmile se na jejich trvání kouzelník soustřeďovatr přestane. Kouzla, která se vyvolají a dále již žádné sousyředění ani kontrolu nepotřebují, může jejich sesilatel zrušit s vynaložením 1/10 magů, než kolik na kouzlo vynaložil.

Jak se změní úroveň postavy, na kterou bylo sesláno druidské kouzlo *úkryt*, v případě, že nové tělo bylo stejného povolání jako tělo staré? Např. je zabit sicco na 10. úrovni a do tohoto těla je kouzlem *úkryt* přenesena duše sicca, který je na 7. respektive 12. úrovni. Na jaké úrovni bude v těchto případech sicco v novém těle?

V obou případech na 10. úrovni, tedy takové, jaká byla úroveň původního sicca.

Jak je to s chodcovým mečem, v němž je zaklet silnější démon? Když bude démon mít denně k dispozici 5 magů a chodec dokáže na své úrovni nalít do meče 15 magů, může v meči být najednou 20 magů a lze je všechny použít v jednom kole, nebo jich v meči může být maximálně 15 a démonovy magy lze využít, pouze je-li v meči 10 a méně magů?

Platí první varianta. Může-li chodec do meče přelít svých 15 magů a má-li démon vlastních 5 magů, může jich v meči být až 20. Chodec sám rozhoduje o tom, které z magů zrovna využívá, zda démonovy, nebo ty, které tam sám přelil.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD. Dotazy můžete posílat též e-mailem na adresu aquila@altar.cz.

(Nejen) pro začínající PJ

závěr

Michal „Hobit“ Řeháček

Pokud jste četli minulý díl, jenž se zabýval především atmosférou hry a improvizací, víte, že tato část seriálu je již poslední. V ní si především shrneme vše, co bylo až doposavad řečeno, a nakonec přidám i několik dalších rad a doporučení.

Kromě článku naleznete v tomto čísle Dechu draka i jeskyni, která k seriálu patří. Kromě toho, že se dá hrát jako každá jiná jeskyně, naleznete v ní i vsuvky, které vysvětlují, jak a proč byla ta která část udělána; tato jeskyně se tedy dá považovat za doplněk k seriálu pro Pány jeskyně. Nejprve však dočtěte tento článek a pak se teprve vrhněte na jeskyni.

Shrnutí začneme, stejně jako celý tento seriál, zápletkou. Zápletka neznamená jen to, co a kde mají postavy udělat, ale i způsob, jakým se k práci dostanou. Na nižších úrovních jsou postavy známé jen v okolí svého bydliště, a tak nemohou plnit úkoly velkého rozsahu. Snažte se používat co nejrozmanitější spektrum zápletek; pro inspiraci můžete prolistovat všechna starší čísla Dechu draka a nastudovat si uvedené jeskyně. Vaší pozornosti by neměly uniknout ani moduly, jež Altar vydává; některé jsou založené na velmi zajímavých zápletkách. Zápletce věnujte velkou pozornost, neboť je to nejspíše nejdůležitější část dobrodružství. PJ

nesmí zapomínat, že nepíše povídku, ale interaktivní dobrodružství, jehož se budou hráči *aktivně* účastnit.

Při vytváření světa musí mít PJ předem docela přesnou představu, jak by měl jeho svět vypadat. Tvoří-li svět jen pro svou družinu, měl by se o světě poradit se všemi hráči, jelikož oni v něm budou hrát. Družince by mělo být přizpůsobeno minimálně rozmístění ras na kontinentu, jelikož každá postava musí odněkud pocházet. Podobně jako je třeba dostat družinku do dobrodružství, je ji třeba začlenit i na kontinent. Někteří hráči možná mají propracovanou historii své postavy, a tak by bylo dobré ji respektovat.

Rasy souvisejí s podnebím a geografickými podmínkami, není tudíž možné rozmísťovat je náhodně. Svět vytvářejte vždy dostatečně velký, aby se vám časem nestalo, že se vám do něj další tažení již nevejdou; můžete v něm nechat i volná místa, která zaplníte později. Inspiraci pro svůj svět můžete kromě jiných světů nalézt i studiem zeměpisu a dějepisu.

Každý svět by měl obsahovat nějaký základní konflikt. Základní konflikt nepodceňujte, neboť je velmi důležitý – asi jako zápletka pro dobrodružství. Příklady základního konfliktu opět naleznete v modulech i v dějepise. Při tvorbě světa se snažte být originální; originalita je často víc než úplná dokonalost.

Ve vytvořeném světě se budou odehrávat tažení. Na rozdíl od nenavazujících dobrodružství se už v taženích projeví historie postav a především jejich znalosti o světě, ke kterým přišly v průběhu života. Velký problémem je ale rozdíl mezi hráčem a postavou, a tak většinou nezbývá než před každým tažením dávat hráčům znovu všechny nejdůležitější informace. Není možné předat jim najednou všechna fakta, protože jich je příliš mnoho. Používání irelevantních či nepravdivých informací dokáže hru hodně oživit; příklady takových informací najdete v mnoha novinách či „zaručeně pravdivém" televizním zpravodajství. Toto však vyžaduje již zkušenější hráče, kteří si s takovými informacemi dokáží poradit.

Jeskyně (nejen podzemní) musel někdo postavit a musel k tomu mít nějaký důvod, který by měl PJ brát do úvahy při její tvorbě. Podoba jeskyně bude velmi závislá na vkusu toho, kdo ji postavil (například výška chodeb). Nejprve je vhodné umisťovat objekty (nestvůry, místnosti, pasti a podobně) dané dějem, tedy zápletkou, a až poté objekty dané prostředím. Nemagické nestvůry se musejí nějak živit, musejí dýchat, některé potřebují světlo a většina pohyb a odpočinek. Magické nestvůry musel někdo stvořit, některé z nich potřebují magenergii i ke svému bytí. Zvláštní pozornost vyžaduje rozmisťování pastí, neboť se používají většinou v případě, že mají zabránit vstupu nezvaných hostů, ale přitom je nutné je někdy obejít (jinak by se nikdo nenamáhal s pastmi a chodbu by prostě zazdil, nicméně existují samozřejmě výjimky z tohoto pravidla). Podoba pastí je více než cokoliv jiného závislá na rase, povolání a zkušenosti osoby, která ji umisťuje.

U pokladů je kromě jejich majitele ještě potřeba určit konkrétní složení. Tisíc zlatých může mít podobu jednoho tisíce zlatých mincí (váží 50 kg) nebo stovky tisíc měďáků (váží 5 tun) nebo třeba několika drahých kamenů (váží pár mincí). Nestvůrám, které poklady jen shromažďují, na jejich složení moc nezáleží – může jim jít například jen o co největší lesk nebo největší váhu. Má-li majitel se svým pokladem nějaké plány (například ho chce někam odnést), zvolí si takovou podobu, která je pro něj nejvhodnější: přemístit sto tisíc měděných mincí není tak úplně triviální; podobně obchodník, který dostane jako platbu sto měďáků, nebude zrovna štěstím bez sebe. Uchováváte si vaše úspory v desetnících, nebo v nějakých větších bankovkách? Zkusili jste někdy zaplatit v obchodě hromadou desetníků?

Většina pokladnic bývá nějak zajištěna proti vykradení, například za pomoci pastí. Je samozřejmé, že tyto pastí musí být možné obejít – jinak by byl celý poklad svému majiteli na nic. Opravdu velcí boháči nebudou mít všechny úspory na jednom místě, ale rozdělené, aby tak minimalizovali riziko ztráty.

Zvláštnosti jeskyně je nutné obzvláště dobře vysvětlit, neboť v opačném případě může velmi utrpět logika příběhu. Začínajícím PJ doporučuji, aby se zvláštnostem buďto vyhnuli úplně, nebo je používali jen jako součást zápletky (která bude jejich původ uspokojivě vysvětlovat). Zvláštnostmi je nutné šetřit, neboť jak se stanou běžnými, převrátí se význam slova „zvláštní".

Při tvorbě dobrodružství nemusí PJ vymýšlet vše do posledních detailů, ale může při hře improvizovat. Důležité informace samozřejmě mít musí, ale věci nedůležité si může vymyslet až v průběhu hry, když se na ně hráči zeptají.

Při tvorbě nových nestvůr, kouzel, artefaktů, prostě při rozšiřování pravidel, je nutné dbát na to, aby nebyla porušena rovnováha světa. PJ nesmí postavám dovolit, aby příliš zesílily, ale totéž platí i o druhé straně – o jejích nepřátelích. Když už PJ nějaké silnější kouzlo povolí, měli by ho mít k dispozici nejen postavy, ale i jejich nepřátelé. Při tvorbě nového pravidla je vždy dobré podívat se na změny, které světu přinese. Jsou-li tyto změny příliš velké, nejedná se většinou o dobré pravidlo.

Popisuje-li PJ novou nestvůru, měl by se v každém případě vyhnout formulacím typu „jako v té knize" – ne každý musel tuto knihu číst. Vytváříte-li nestvůru jen pro sebe, není to tak důležité, ale chcete-li se o ni podělit s ostatními, musí být její popis kompletní a nevyžadující nějaké speciální znalosti (například onu knihu). Při vymýšlení číselných hodnot u nestvůr je nejlepší cestou porovnávání nestvůry s ostatními nestvůrami, především s těmi ze základních pravidel. Tvorba úplně originálních nestvůr je sice složitější, ale výsledek je zajímavější: při setkání s ní dobrodruzi nemají tušení, s kým nebo čím mají tu čest.

Dobrou pomůckou pro PJ mohou být obrázky nestvůr, hradů, měst, předmětů a tak dále. Máte-li počítač a přístup k internetu, jste ve výhodě, neboť tam najdete

velké množství užitečných věcí. V opačném případě zkuste prolistovat obrázkové encyklopedie, historické knihy nebo učebnice.

Při popisování vjemů postav během hry má PJ situaci hodně složitou, neboť musí poměrně krátce shrnout mnoho různých vjemů. Když se teď dívám na svůj pokoj, jsem si naprosto jist, že na jeho naprosto kompletní popis by nestačilo ani jedno celé číslo Dechu draka; Pán jeskyně ovšem musí vybrat vše podstatné a to shrnout do několika vět. Každý hráč považuje za důležité něco jiného, což činí úlohu PJ ještě složitější. PJ si svůj úděl usnadní, když první místnost v podzemí popíše velmi podrobně (výška, použitý materiál a podobně) a v dalších místnostech se o těchto vlastnostech bude zmiňovat jen tehdy, liší-li se od jím popsaného normálu. Při popisu by se měl PJ vyhnout nepříliš jasným formulacím a na požádání hráčů by měl vše vysvětlit tak podrobně, jak jen hráči chtějí. PJ by nikdy neměl říkat věty typu „to je jedno" nebo „na tom nezáleží"!

PJ si musí také dávat pozor na smysly, které v našem světě nejsou, tedy infravidění, ultrasluch a hobití čich, o smyslech zvířecích pomocníků družiny ani nemluvě. Samozřejmostí není také popisování sluchových a čichových vjemů.

Tajné informace je dobré používat v situacích, kdy se jedna postava dozví o něčem, co ostatní nevědí. Hráč této postavy se pak sám rozhodne, co ostatním sdělí. Tajné informace dokáží hru výrazně oživit, ale kladou nároky na zkušenost hráčů. Začínající družiny se bez nich mohou obejít.

Dobrá atmosféra hry jistě není věc nutná, ale s ní vás to bude mnohem více bavit. Nemusíte hned prolézat zříceniny hradů, pro začátek můžete zkusit hrát v tmavém sklepě při světle svíček. Možná budete překvapeni, jak se to bude od „klasické" hry lišit.

Přidělování zkušenosti bývá občas velkým problémem. Přidělování zkušenosti za souboj většinou probíhá bez problémů, ale s přidělováním za ostatní činnosti už to tak jednoduché není. Postavy by měly především získat zkušenost za podstatné použití zvláštních schopností svého povolání (neboť zkušenost používají k jejich zlepšování). Pohnou-li se postavy výrazně v příběhu (učiní důležitý objev, napadne-li je něco podstatného a podobně), měly by dostat docela výrazné množství zkušenosti. Zkušenost za přemožení nestvůry jinak než bojem může být až několikrát vyšší než hodnota uvedená v bestiáři. Hrají-li postavy dobře, měly by mít možnost přestupovat na další úrovně, čemuž musíš přizpůsobit množství zkušenosti; na druhou stranu ale nesmějí postupovat příliš rychle, neboť ti nejlepší z nejlepších se mají na třicátou šestou úroveň dostat až na sklonku života.

Tak to bychom měli shrnutí všech jedenácti předchozích dílů seriálu. Na závěr bych měl ještě pár rad, které vám snad při „pánování" trochu pomohou.

Zkušenosti ohledně tvorby dobrodružství a světů můžete získat (kromě vlastní tvorby, jíž se budu věnovat za okamžik) i z dobrodružství jiných Pánů jeskyně, například z modulů, které Altar vydává. Když si takové dobrodružství pročítáte, zkuste se nad některými věcmi pořádně zamyslet. Proč se třeba ztracený artefakt nachází zrovna tam, kde je, a ne jinde? Proč obyvatelé ohrožovaní nestvůrami něco nepodniknou? Proč žije upír zrovna tady a ne jinde?

Zkušenosti můžete získat i hrou na conech (a to i v případě, že sami děláte PJ). Když už nic jiného, alespoň si zahrajete pod vedením dobrého PJ a budete tak moci odpozorovat řešení některých složitějších herních situací. Dobrodružství z GameConu vycházejí i jako moduly, takže se v nich můžete dozvědět všechny informace o dobrodružství, které jste na conu hráli.

Nejdůležitější je ovšem vaše vlastní tvorba – tu nemůže nahradit ani čtení všelijakých článků pro PJ. Je ovšem důležité, aby vás někdo upozornil na případné chyby, které v dobrodružství uděláte: může to být třeba váš zkušenější kolega, hráči v družince, se kterými vše po hře proberete, anebo můžete své výtvory poslat do nějaké soutěže (například O spár Zlatého draka) nebo na adresu Altaru, kde vám dobrodružství zhodnotíme. Bude-li se nám líbit, možná ho i objevíte v Dechu draka.

Své výtvory rozhodně nezahazujte, ale někam si je schovávejte, abyste se na ně mohli podívat s odstupem času. Budete se divit, kolik chyb objevíte třeba po roce, a budete si říkat, že takovou chybu jste prostě nemohli udělat.

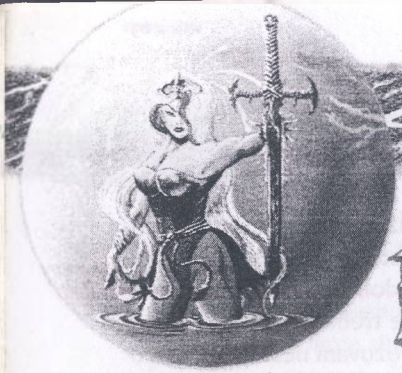
Tvorbu dobrodružství se nesnažte uspěchat. Nemůžete-li se hnout z místa, zkuste dosavadní výtvor odložit a třeba po měsíci se k němu vrátit. Také si nemyslete, že dobrodružství je možné stvořit za odpoledne. Respektive možné to je, ale rozhodně se nebude jednat o dobré dobrodružství.

Největší chybou, kterou může PJ udělat, je nepřipouštění si možnosti udělat chybu. Když vás někdo na možnou chybu upozorní, rozhodně se ho nesnažte odbýt. Raději se na dané místo v dobrodružství pořádně podívejte – a nakonec třeba zjistíte, že máte vše dobře a že se mýlí někdo jiný. Vše mu vysvětlete – jistě za to bude vděčný.

Tak a to je vše – tentokrát nejen pro dnešek, ale pro celý tento seriál. Jsem rád, že jste se mnou po celé dva roky vydrželi, a doufám, že vám můj seriál něco pozitivního dal. Rád bych na tomto místě poděkoval všem, kteří se na mých článcích podíleli – od těch, kteří si četli první verze a upozorňovali mě na chyby, až po všechny hráče a PJ, kteří nám poslali svůj výtvor nebo třeba dotaz.

Doufám, že se zase u nějakých článků (nejen pro PJ) setkáme, ale to bude záležet mimo jiné i na vašem zájmu. Můžete nám napsat, o čem byste si chtěli v dalších číslech číst.

Úplně na závěr vám chci popřát mnoho úspěchů při tvorbě jeskyní i při jejich hraní. Zlomte vaz!



Křišťálová koule

Zásilková služba Altaru

	Obvyklá cena	Cena ZS
Dračí doupě		
DrD – Pravidla pro začátečníky v.1.5	195,–	156,–
DrD – Pravidla pro pokročilé v.1.5	235,–	189,–
DrD – Pravidla pro experty – Postavy v.1.5	135,–	135,–
Dvanáct sošek Almiru	199,–	189,–
Danghanská kletba	189,–	149,–
Taria	199,–	159,–
Ardanský rituál	189,–	149,–
Asterion (svět pro DrD)	350,–	300,–
Dálavy (rozšíření + dobrodružství pro Asterion)	250,–	210,–
Talisman – základ	475,–	390,–
Dech draka 99, celý ročník (předplatné)		210,–
jedno číslo:	39,–	35,–
Nové figurky k DrD		
Figurka typ Standard nebar./barevná	43/70	38/63
člověk čaroděj, člověk lupič, barbarka chodkyně, jízdní skřet na lítém vlku (jen nebarvený)		
Figurka typ Obr	110/158	99/142
kentaur		
Figurka typ Pes	15/35	13/31
lítý vlk		
Plánované tituly (po prázdninách)		
BattleTech	475,–	
DrD – Pravidla pro experty – Svět v.1.5	235,–	

Ceny plánovaných titulů jsou pouze orientační.

DRUHÁ KNIHA Z NOVÉ

AKČNÍ FANTASY SÉRIE

Kapky krve se začaly spojovat a vytvářet hrubé obrysy těla. Během několika vteřin z něj vyrostly ruce a nohy a před nimi se tyčila celá pokřivená postava. Stála vzpřímeně jako člověk, ale nic lidského na ní nebylo. Měla obrovské zuby a drápy, a tam, kde měly být oči, zely dvě skvrny sražené krve. Pomalu začala postupovat směrem ke své kořisti a její tělo se každým krokem třáslo a šplouchalo. Jestřáb přiskočil a máchl sekerou. Těžké ocelové ostří proťalo hrůzný krk, aniž by narazilo na odpor, a pouze zkropilo protější zeď krvavou sprškou. Na monstrum to nemělo žádný účinek – byla to jen krev, nic víc. Krev, která jej tvořila, z něj bez přestání vytékala na podlahu, ale shora neustále padala další a další a ztráty zase doplňovala. Jestřáb i Rybářka na netvora znovu zaútočili svými zbraněmi, ale ten se jen tiše zachechtal. Pak sekl po Jestřábovi mokvajícím spárem. Jestřáb se zapřel a úder odrazil břitem své sekery, ale i tak pod jeho tíhou ztratil rovnováhu. Netvor byl hmotný a pevný když to potřeboval...

Jestřáb & Rybářka

VÍTĚZ BERE VŠE

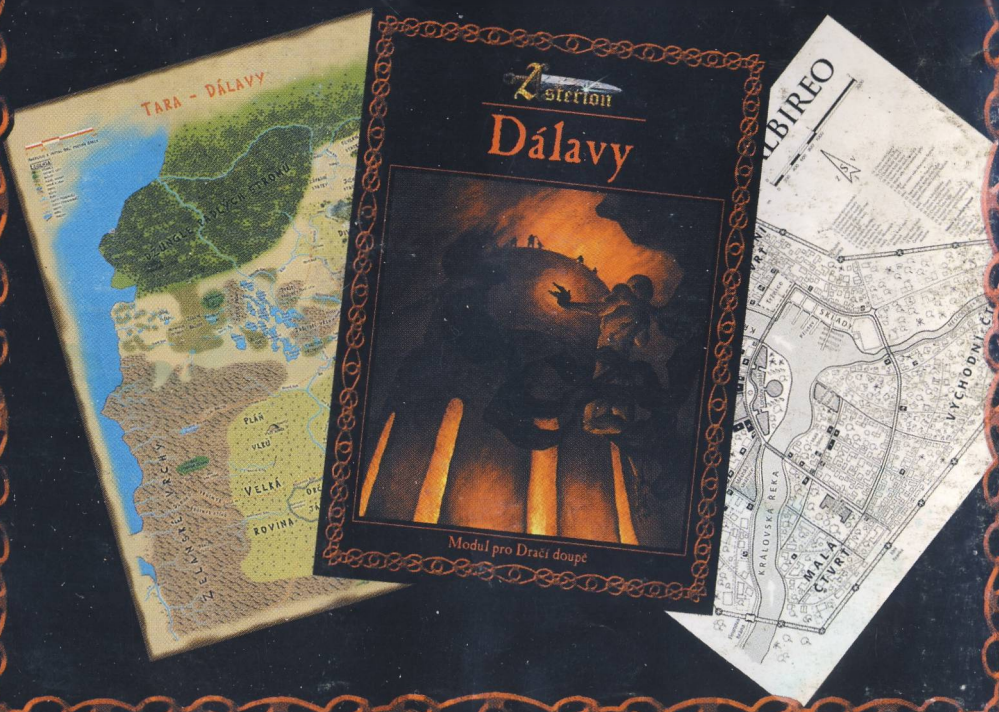
SIMON R. GREEN

Jsou to dva nelítostní pronásledovatelé zločinců, zjizvení nikdy nekončící válkou, která zuří v ulicích města. Jestřáb vládne ulicím svou ostrou sekerou. Rybářka dokáže bleskově zaútočit mečem a dýkou, které mistrně ovládá. Jejich bojištěm je drsné město, nazývané Haven – temné a prohnilé místo plné zaklínačů, démonů a zlodějů. Za peníze je tu možné koupit všechno... Všechno, kromě spravedlnosti. A proto jsou tu oni...

K dostání ve všech specializovaných SF knihkupectvích nebo přímo u vydavatele:
POLARIS, P. O. Box 28, Frenštát p. R., 744 01, tel.: 0656/838889, 831961
Zpracováno @ 2D STUDIO Brno, tel. 0602 76 74 97

POLARIS

Asterion

Na severu Tary, tajemného jižního kontinentu Asterionu, leží *Dálavy*. Právě sem přicházejí první osadníci, aby začali nový život, získali bohatství a slávu a vrátili lidem to, co jim kdysi patřilo. Místa ještě před nedávnem obývaná skřetími armádami nabízí nevídaná dobrodružství, ať už je to na ulicích znovuzrozených měst, při výpravách na dosud neprobádaná území nebo v boji o nezávislost bývalých kolonií. Nenech si ujít příležitost, která se naskytne jen jednou za život!

Ano, právě vychází první modul pro svět pro Dračí doupě *Asterion*. Obsahuje knihu popisující Dálavy, sešit s dobrodružstvím, které se tu odehrává, barevnou mapu Dálav, plán města Albirea a kartičky s runami a symboly. V obchodě stojí 249,– Kč a v zásilkové službě ALTARu 210,– Kč, ale do 10. července si ho u nás můžeš objednat za pouhých 175,– Kč! Příslušnou částku (nezapomeň na 35,– Kč na poštovné a balené) pošli složenkou typu C na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Do zprávy pro příjemce, napiš, prosím tě, svoji objednávku.